“南蛮”眼中的日本战国
评《幕府将军2——全面战争》的历史模拟

三分逗七分捧
是谁动了主角的奶酪?

5月上
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第366期

大众软件®

电脑应用 第一选择



本期重磅专题：

生活的破碎和拯救——漫谈“碎片时间”



- **新品初评**：三星盖世S5670手机/NVIDIA GeForce GTX 550 Ti显卡/戴尔XPS L502X笔记本电脑/雷克沙64GB Class10 SDXC存储卡
- **网络时代**：常见网络K歌娱乐平台完全测评
- **实用软件**：构建无懈可击的智能手机安全屏障
- **硬件评析**：3.5英寸大屏触控式数码相机对比选购
- **评游析道**：透过“新绝”看国产单机十年
- **在线争锋**：关于中国网游未来十年的10条预言
- **极限竞技**：《星际争霸Ⅱ》TvZ进阶战术详解


本期强档攻略
《刺客信条——兄弟会》主线剧情攻略

2011年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

在内容上，《大众软件》所遵循的方针就是针对普通电脑爱好者的实际需求组织报道。《大众软件》所关注的是产业与普通用户的结合点，力求揭示产业的发展对于普通读者的意义。内容主要以软件的使用方法技巧、硬件/数码的技术讲解和选购指导、网络新趋势及应用、游戏介绍讲解以及背景文化内容等等，同时我们的专题栏目也会对业界所发生的和普通电脑爱好者关系密切的事件作出评论和报道。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142 汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐 联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

CONTENTS
本期目录

P32 实用软件 重点推荐
你的手机，让黑客颜面尽失！
——构建无懈可击的智能手机安全屏障

智能手机系统从来没真正安全过，许多人常抱怨话费、流量莫名其妙超额，很可能就是由于系统被恶意程序感染所致，更要提前预防……



P55 硬件评析 重点推荐
指指点点就拍照
——3.5英寸大屏触控式数码相机对比选购

自从苹果iPhone手机、iPad平板电脑掀起一股触控风潮以来，现在其他各种各样的数码产品（如MP4、电子书、显示器等）都加入到触控操作的行列中。



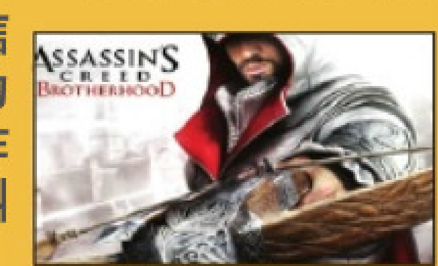
P96 龙门茶社 重点推荐
三分逗七分捧
——是谁动了主角的奶酪？

配角是指戏剧、电影等艺术表演中的次要角色，也比喻做辅助或次要工作的人。在游戏的世界中，配角同样是不可或缺的一部分。



P116 攻城略地 重点推荐
《刺客信条——兄弟会》主线剧情攻略

虽然本作甚至不能看作是"刺客信条"系列的正统续作，但它依然是迄今为止最好的"刺客信条"。也正是从这一作开始，这个系列终于彻底摆脱了叫座不叫好的阴影。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 朱飞
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年5月1日
定　　价 人民币 10.00元


腾讯游戏
Tencent Games
御龙在天

责编手记

多数人多多少少都有点怀旧情绪，而我也并不是少数人，我是那种没事就喜欢怀怀旧的，特别是在游戏方面。尝试了十几个网游之后，在Shift+Delete它们的时候，偶尔会想起几年前在《魔兽世界》里带领40个人昼夜Raid的时光，在重拾“暗黑2”几分钟之后，也会怀念起当年十几个人在编辑部联机轰杀的场面，再往前，还会想起十几岁时在SEGA上玩诸如《梦幻模拟战2》之类的经典游戏。可惜它们都已去不复返了……

最近玩的单机游戏不多，现在正在重新玩“三国9”，可惜被一个叫Say的人批评，他总说“三国11”比9代不知道强到哪里去了，于是就在11和9之间徘徊，结果哪个也没玩好。最后祭起模拟器，把“霸王大陆”和“吞食天地”又重温了几十分钟，是的，只有几十分钟，而在这几十分钟里，我脑海里的大部分时间也是在怀念当年我玩这些游戏时的场景。

网游倒是玩了不少，总想能找一个踏踏实实像“魔兽”那样能玩上很久的网游——至少一两年吧，可惜没有，也许是我口味太刁了，也许是我总带着职业性的眼光去审视这些网游。一个网游玩不到几分钟，我马上就能“敏锐”地发现这些网游的问题，这些问题或者不适应我的游戏习惯，或者干脆就使得我没法玩过几小时，或者将会在几个月后给我带来某些困扰——比如金钱上的，于是果断放弃。所以直至现在，我也只玩一个oGame而已，至于“魔兽”，一周最多玩上10个小时吧。有时候也挺羡慕那些在各种网游和页游中东奔西窜的玩家，他们快乐地沉醉在自己的世界中，但是对于我来说，哪怕能找到一个可以沉醉1天的游戏也好啊。

据说如果有人总是怀旧，那么就说明他已经老去，已经和现今社会格格不入了。我固然是在老去，但现在究竟是我不能融入游戏环境，还是游戏环境已经抛弃了我这样的“老人”？

本期责编：fly

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
吉林	卢光明	广西	张嘉宝
北京	徐方子	内蒙古	高磊
上海	高曦	天津	张思跃
安徽	万林杨	四川	晋满福
江苏	刘斐	浙江	孙圣
山东	徐建中	云南	侯重勋
福建	萧潇	山东	王亚杰
江西	武震华	江苏	江刚
河南	李阳	广西	良健勤
甘肃	王笑春	新疆	刘梦



▲奖品为《大众软件》增刊一本

全能掌中宝
三星盖世S5670手机

■晶合实验室 魔之左手

三星最新推出的盖世（GALAXY）系列手机，分别以专业、娱乐、网络、潮流四大方向量身打造，包括了GALAXY Ace、GALAXY Fit、GALAXY Gio和GALAXY Mini，以出色的性价比成为很多用户关注的焦点。其中的GALAXY Fit S5670更是以小巧的体积和不高的价格，提供了相当齐全，甚至可以说是高端的功能。

它采用比较特殊的4:3规格3.31英寸320×240分辨率多触点屏幕，因此在同尺寸屏幕产品中显得更短更小巧，外形更加圆润可爱，长宽分别为61.2mm和110.2mm，厚度为12.6mm，重量仅有108g



这款手机采用高通MSM7227 600MHz处理器、256MB内存，自带160MB存储空间，支持TF卡扩展。象限（Quadrant）测试成绩并不算高，总分539~580，各项得分较为平衡

其背壳带有大量防滑纹，顶部带有500万像素摄像头，支持自动对焦、笑脸模式、全景拍摄等功能，支持320×240@15fps视频录制。其拍照效果不错，不过没有独立拍照键，略显不便

标配1350mAh电池

S5670安装安卓2.2操作系统，拥有大量的应用程序支持，支持主流音视频播放（320×240@15fps）、FM收音功能。它内置很多实用的商务、社交、生活软件，为用户提供“社交圈”“影视圈”及“悦读圈”



它支持WCDMA、WiFi网络、蓝牙3.0、GPS、重力感应，还提供了高端手机才具有的移动AP功能，可为不支持3G网络的笔记本、平板电脑等提供随时上网能力，或方便地扩展家庭无线网络给其他用户而不需要透露自家WiFi网络密码

总结：

这是一款应用能力很不错的产品，外形功能和易用性都很出色，而在小巧可爱型的产品中集成无线AP等高端功能则相当少见。屏幕分辨率则是比较让人纠结的一点，大屏低分辨率使文字显得很大很舒适，但同屏显示的信息量较少，上网等应用略显不便。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

厂商：三星（Samsung）

上市状态：已上市

售价：1799元

附件：充电器、电池、耳机、说明书等

推荐用户：追求全面功能和可爱外形的数码用户

咨询电话：400-810-5858（服务热线）

相似产品：HTC Wildfire，摩托罗拉XT502等


视觉之炫 · 智能之妙
尽在酷睿™芯
intel inside
CORE i5
富有冲击力的视觉，蕴藏智能的科技，从此在你的电脑中无缝融合。
第二代智能英特尔® 酷睿™ 处理器应运而生。从此，看片、游戏、体验、分享等
日常电脑应用都变得不同。额外的智能性，让视觉愈加惊艳，让操作愈加出色。
当你亲眼目睹，你就会明白；当你亲身接触，你就会为之震撼。
智能电脑芯，酷睿™ 炫“视”界。intel.com/cn/11newcore
intel
英特尔®与你共创明天™



接班还是填空？
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti显卡

■晶合实验室 魔之左手

从编号上看作为GTS 450接班人的GTX 550 Ti，在命名和定位上却相当特殊，首先是它采用了高端产品的GTX型号前缀，其次则是价格定位与GTS 450有200元～300元的差价，更像是介于GTS 450与GTX 460之间的产品。很明显市场中两大巨头的不断调整中出现的899元～1299元之间巨大空档，成为这款显卡定位的依据。

GTX 550 Ti芯片代号为GF116，拥有192个CUDA处理器，支持192bit显存位宽，并支持DX11及5系列显卡的各种相应3D、2D特效及功能，如XXXX等。从显卡外观上看GTX 550 Ti与GTS 450非常相似，采用类似的板卡、散热器造型以及显存颗粒排列等。

测试项目	项目（设置）	得分
3DMark11	总分（Performance）	P2513
	总分（Entry）	E4144
3DMark Vantage	总分（High）	H7941
	GPU（High）	6925
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	26.3fps
PhysX FluidMark	1920×1080 16×AA	50fps
尘埃2	1920×1080 Ultra 4×AA	49.9fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra 4×AA SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	42.3fps
失落星球2	1920×1080 High	36.9fps
Crysis	1920×1080 High	38.075fps
furmark	极端折磨模式	73℃

显卡型号	GeForce GTX 550 Ti	GeForce GTX 460	GeForce GTS 450	RADEON HD 6850	RADEON HD 5770
市场定价	1099元	1399元	899元	1299元	899元
GPU代号	GF116	GF104	GF106	Barts	RV840
GPU工艺	40nm	40nm	40nm	40nm	40nm
GPU晶体管	11.7亿	19.5亿	11.7亿	17亿	10.4亿
着色器数量	192	336	192	960	800
着色器组织	1D×192	1D×336	1D×192	(1D+4D)×192	(1D+4D)×160
ROPs数量	16	32	16	32	16
纹理单元数量	32	56	32	48	40
核心频率	900MHz	675MHz	783MHz	775MHz	850MHz
着色器频率	1800MHz	1350MHz	1566MHz	775MHz	850MHz
理论计算能力	1.04TFLOPs	1.36TFLOPs	0.91TFLOPs	1.49TFLOPs	1.36TFLOPs
等效内存频率	4104MHz	3600MHz	3600MHz	4000MHz	4800MHz
内存位宽	192bit	256bit	128bit	256bit	128bit
内存带宽	98.5GB/s	115.2GB/s	57.6GB/s	128GB/s	76.8GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
内存容量	1024MB	1024MB	1024MB	1024MB	1024MB
DX版本支持	11	11	11	11	11
HD视频技术	PureVideoHD	PureVideoHD	PureVideoHD	UVD3	UVD2
通用计算接口	CUDA	CUDA	CUDA	Stream	Stream

比较有趣的是，GTX 550 Ti以“非标准”的192bit显存位宽，提供了“标准”的1GB显存容量，由于这一容量/位宽比不符合显存颗粒规范，因此在板上不得不采用4颗32M×32bit加2颗64M×32bit的两种显存颗粒组合。

在性能测试中我们采用Intel酷睿i7 940处理器，技嘉G1-Assassin主板，搭配3通道Kingmax DDR3 1600内存，希捷7200.12 1TB硬盘，安装Windows 7旗舰版及NVIDIA 267.59版本驱动。



GTX 550 Ti的PCB设计与GTS 450非常类似

从测试成绩上看，GTX 550 Ti的3D性能介于GTS 450与GTX 460之间，它可在全高清分辨率和中高设置中，为最新最强的3D引擎提供40fps左右的帧速，稍早的游戏中甚至可开启全屏抗锯齿并达到60fps，能满足主流玩家的需求，但对高端玩家来说稍显不足。





从价格来看，目前GTX 550 Ti更多的考虑是为填充主流市场价格空白而非接替较低价的GTS 450，但对手也在酝酿更强更具性价比的产品，它应该很快就会放下身段走向中低端。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 英伟达（NVIDIA）
上市状态： 已上市
售价： 1099元
附件： 根据显卡厂家配置
推荐用户： 中端主流玩家
咨询电话： 无
相似产品： 暂无



时尚新贵

佳能IXUS 115 HS数码相机

■晶合实验室 Red

IXUS 115 HS是上代IUXS 105的升级版，它的主要指标没有变化，依然是1210万有效像素、1/2.3英寸CMOS感光器件、4倍光学变焦（28mm～112mm等效焦距），以及配有DIGIC 4影像处理器。新型号的改进体现在增强的功能上，一是加入了“高清摄像”，可录制24帧/秒1080P或30帧/秒720P的视频（MOV格式）；二是引入“HS SYSTEM”概念，即“高感光度图像感应器”＋“DIGIC 4影像处理器”的统称。

新增的“高感光度图像感应器”非常实用，它能更好地抑制噪点，在环境光线较弱的情况下，新型号能使用更高的ISO并保证图像质量，而老型号则必须通过延长曝光时间确保成像清晰。这也说明在多数情况下，新型号可使用更高的快门速度，避免手抖造成的成像模糊问题，拍摄时对光照条件的要求也有所降低。

正因为增强了抑噪能力，相机在AUTO模式下的最高感光度提升到了ISO 1600，手动模式下最大还可设为ISO 3200。“HS SYSTEM”也能使照片拥有更大的动态范围，尤其高反差场景下拍摄的照片层次感更明显。对焦功能也有所增强，除“智能面部优先”和“中央”两种模式外还加入了自动跟踪对焦模式，拍摄时相机能自动锁定移动对象，并根据其位置的变化自动调节对焦。拍摄模式中还加入了“鱼眼”“微缩景观”“玩具相机”“单色”“极鲜艳色彩”“海报”“色彩强调”“色彩交换”等特效，大大提升了产品的趣味性。

作为一款以便携性和时尚外观为卖点的产品，功能上的提升还不能体现它全部的价值，IXUS 115 HS的外形更讨人喜爱，边角弧度更为圆润，握持手感和做工都很出色。相机尺寸为93.1mm×55.9mm×19.9mm，重约121g，比旧型号薄了1.3mm，但长度增加了2.6mm，重了4g。这是因为它配有更大的3英寸显示屏，可显示23万个有效像素，所以在拍摄照片时用户更为舒适，即使眼睛离屏幕稍远也能看清。屏幕占据了机身背面的大部分区域，因此按键设计有所改变，其中“自动/手动”模式切换按键从机身背面移到了顶部，“录像”功能也从中单独提取出来，以独立按键的形式设计在背面。其余按键与旧型号类似，它们的尺寸较小，手大的男性用户可能会觉得操作不便，但对手小的女性用户来说应该不构成障碍。实际测试中我们认为，这款产品在光照条件较好的条件下成像效果令人满意，画面十分干净，色彩还原准确，适合家庭用户随身携带记录日常生活。对于喜欢“傻瓜式”操作的用户，该产品能快速自动识别场景模式，无需进行任何调节，对焦速度也足够快，光照一般情况下仍能在0.7秒之内完成对焦。得益于更好的抑噪能力，新型号在ISO 1600之下的成像效果对普通用户来说已可接受。P

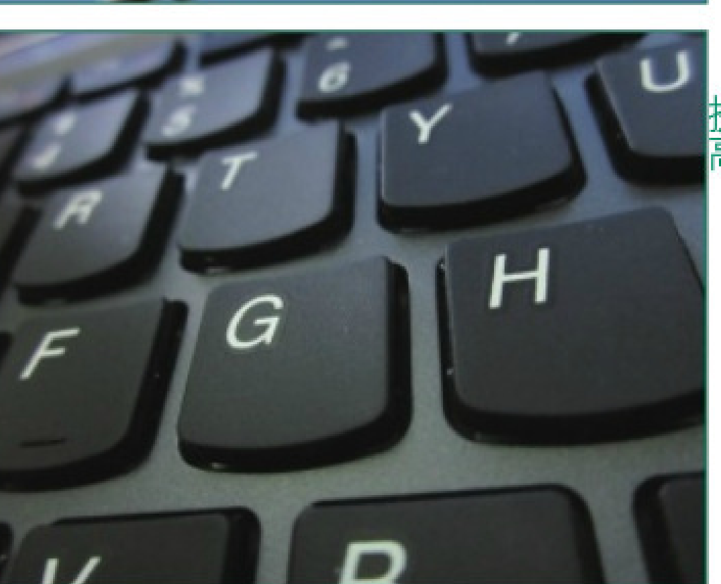


顶部按键设计合理

后部按键尺寸较小

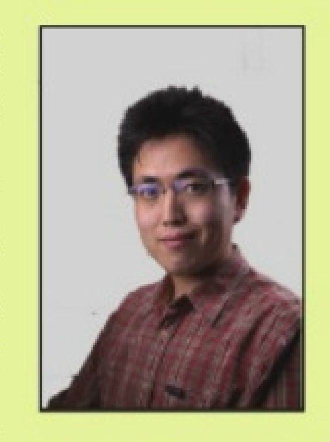


F5 1/800 ISO 125，自动模式下色彩还原准确



F2.8 1/8 ISO 1600，光线较弱情况下的成像质量有明显提高

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



IXUS 115 HS外形时尚，共有5种颜色可选（样机为蓝色），它非常适合随身携带，HS SYSTEM在拍照时对提升画质有一定帮助，在千元级数码相机中性价比较为突出。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商： 佳能（Canon）
上市状态： 已上市
售价： 1388元
附件： 电池、电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-622-2666（售前咨询）
推荐： 学生及注重时尚的年轻用户
相似产品： 尼康COOLPIX S6000、索尼DSC-W350、松下ZR1GK



顶级影音娱乐

戴尔XPS L502X笔记本电脑

■晶合实验室 Red

戴尔的XPS系列凭借出色的性能、做工和时尚的外观，在用户中一直享有不错的口碑，尤其得到了高端用户的青睐，在国内有一批忠诚的用户。2011年英特尔移动版处理器更新后，戴尔的XPS也随之更新换代，我们本次测试的是一款15英寸型号，它采用酷睿i7 2630QM处理器、8GB DDR3 1333内存（4GB×2）、GeForce GT 540M显卡（2GB显存）和750GB 7200r/m硬盘。

阳极氧化铝材质的上盖，正中印有Dell的标志

XPS L502X可满足较高的影音娱乐需求。“B+RG”显示屏是这款产品最大的优点，它的分辨率达1920×1080，可完全展现出全高清蓝光电影的分辨率优势，并且得益于三原色背光，屏幕可覆盖95%的NTSC色域，亮度达270nit，再配合上足够大的2GB显存，无论是玩游戏还是看电影，显示效果都不再是笔记本电脑的瓶颈。笔记本还配有市场认可度较高的JBL扬声器，除了2个输出功率4W的中高频单元外，还可在D面找到1个12W低频单元，因此XPS L502的声音效果远远好于上代产品，尤其低音得到大幅增强后，看电影时的感受有了相当大的提升，影片中的爆炸声、鼓声、脚步声等都能更真实地再现。为了扬声器能更好地发挥性能，系统中还预装了“Waves MaxxAudio”音效调节软件，可以方便地调节场景模式。我们将其设为音乐模式，试听了一些交响乐、流行音乐及乐器独奏。通过与其他笔记本电脑对比试听，我们认为XPS （转下页）

戴尔XPS L502X主要配置

项目	参数
操作系统	64位Windows 7家庭高级版
处理器	Intel 酷睿i7 2630QM（2.0GHz，睿频最高至2.9GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	4GB×2（DDR3 1333MHz）
显示屏	15.6英寸（分辨率1920×1080）
硬盘	750GB（7200r/m）
显卡	NVIDIA GeForce GT 540M（2GB显存）
以太网卡	10M/100M/1000M自适应
无线网卡	支持IEEE 802.11b/g/n
接口	Mini DisplayPort×1、USB 3.0×2、USB 2.0×1（eSATA/Powershare）、RJ45、HDMI 1.4、3.5mm立体声×2（支持SPDIF），麦克风×1
其他	9合1读卡器（SD、SDIO、SDXC、SDHC、MS、MS Pro、MMC、MSXC、xD）、蓝牙3.0
尺寸	381mm×265.4mm×38.2mm
重量	整机重量约2.9kg（含9芯电池），旅行重量约3.5kg

戴尔XPS L502X测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	单线程	4486
	多线程	16754
3DMark06	总分	8943
	CPU得分	4802
3DMark11	E模式	E1731
PCMark Vantage	PCMark	6200
	内存	4267
	电视和电影	3451
	游戏	6254
	音乐	5740
	通讯	4780
	生产力	5251
	硬盘	3950
Windows 7体验指数	基本分数	5.9
	处理器	7.4
	内存	7.6
	图形	5.9
	游戏图形	6.7
	主硬盘	5.9
BatteryMark	LifeTest	4小时49分
使命召唤——黑色行动	1920×1080，高	43.6fps
地铁2033	1920×1080，中（DX9）	24.9fps
尘埃2	1920×1080，中	38.1fps
生化危机5	1920×1080，高	32.2fps
星际争霸2——自由之翼	1920×1080，高（4人对战）	29.3fps

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



如果你需要一款高端时尚影音娱乐笔记本，戴尔XPS L502X的15.6英寸“B+RG”显示屏与和BL2.1音响可带给你极为出色的视觉和听觉享受，它的硬件配置和扩展性在同类产品中也属一流。遗憾的是机身过重，不适合携带使用。

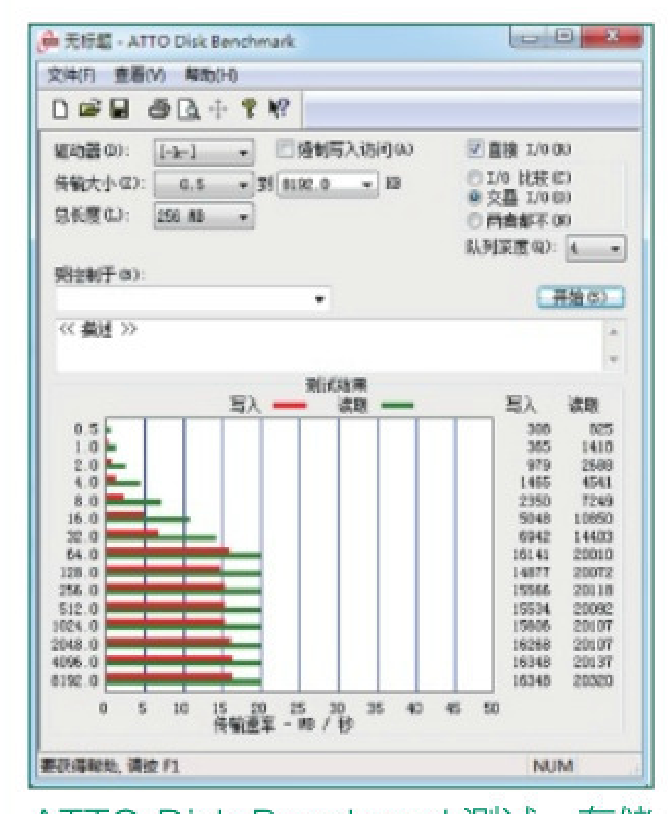
炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 8499元（样机定制价格10686元）
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-884-6621（售前咨询）
推荐： 对影音娱乐功能要求较高的用户
相似产品： 苹果Macbook Pro 15



专业级表现
雷克沙64GB 133x SDXC存储卡

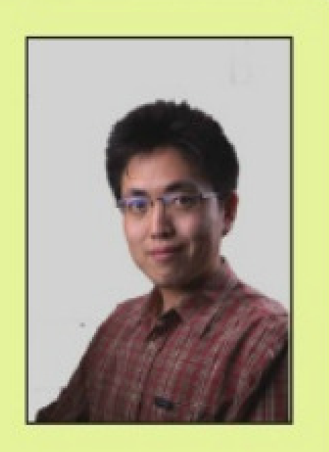
■晶合实验室 Red



ATTO Disk Benchmark测试，存储卡性能稳定，符合标称

如今许多数码相机都已支持高清视频录像，这对存储卡的容量和读写速度有了更高要求，雷克沙专业系列的133x SDHC存储卡具备Class10的标称速度，并有64GB和128GB两种规格可选，无论录制视频还是高速连拍，它都能保证使用者获得高效、自由的感受。我们收到的测试样品容量为64GB，它的尺寸、重量均与一般的SDXC卡一致，能兼容各类设备。测试时我们使用USB 3.0接口连接读卡器，格式化为exFAT文件系统后的可用容量为59.6GB。测试软件使用了HD Tune、ATTO Disk Benchmark、HD Tach等，结果显示它的性能非常出色，即使在64kB的零散文件条件下，读取速度依然能保证20MB/s，写入速度为16MB/s。在用一台数码相机录制1080P视频时，相机显示可录制时间达到了惊人的24小时。配备该卡摄像时，用户基本无需考虑存储卡的剩余空间问题。





雷克沙专业系列产品都附送图像抢救软件“Image Rescue 4”，误删的文件能通过它快速找回，而且该存储卡拥有终身质保，非常适合专业用户和高端用户。

炫目度： ★★★★★
口水度： ★★★★
性价比： 售价未知

厂商： 雷克沙（Lexar）
上市状态： 即将上市
售价： 未知
附件： 样品不详
咨询电话： 021-6103-3343（客户服务）
推荐： 高端用户、摄影师
相似产品： 金士顿SD10A、创见SDXC 64GB Class10

（接上页）L502X更适合用来欣赏音乐，虽然内置扬声器的音质还不能与便携式2.1音箱媲美，但完整的三频表现远好于一般笔记本，用户能得到一个清晰、玲珑的声场，仿佛桌面上摆放着一个小舞台。

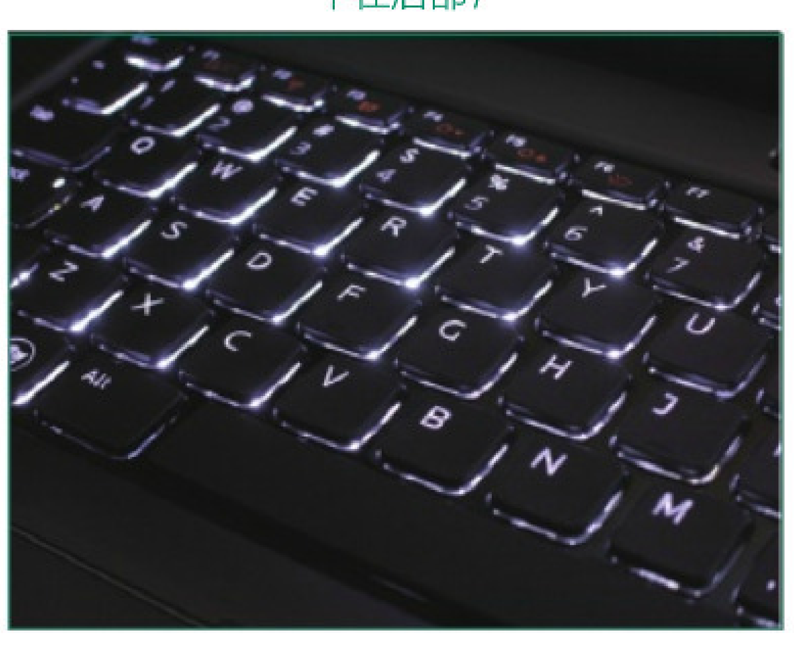
与出色的显示和声音效果相比，XPS L502X的外观显得比较中性和低调，它边角过渡圆润，顶盖和底部均为阳极氧化铝材质，拥有不错的手感和导热性能。笔记本的常用指示灯设计在了机身后部，用户察看不太方便。触摸板的手感一流，定位十分准确，左右键的回弹力也令人满意。键盘配有背光，光线较暗时也可以看清，键帽的间距较大，可有效避免误触。拆下后盖后可见内存插槽、无线网卡、3G模块等，但无法直接拆卸风扇和硬盘。这款产品仍然沿用了之前的模具，做工扎实，散热性能也较为出色，运行FurMark超过1小时后的CPU、GPU温度仍控制下85℃以下，风扇噪声不大。



流线型出风口旁边有1个USB 3.0接口（另一个在后部）



右后侧接口，“XPS”指示灯很美观



带有背光的键盘，亮度恰到好处



XPS L502X内置CMMB模块，随机有外接天线，可将它夹在屏幕上方或吸附在桌面上



完美进化
漫步者 M2 Plus便携式音箱

■晶合实验室 Red

漫步者2005年推出的M2是一款经典产品，在市场中影响深远，它让人们相信小体积音箱也能用来欣赏音乐，这种设计理念一直被许多厂商推崇。多年后的今天，漫步者推出了M2的改进型号M2 Plus，两者的外观、体积几乎没有差别，M2 Plus也不会取代M2的位置，而是与后者共同销售。它们定位相似，价格有却一定差别，那么M2 Plus到底有哪些进步？

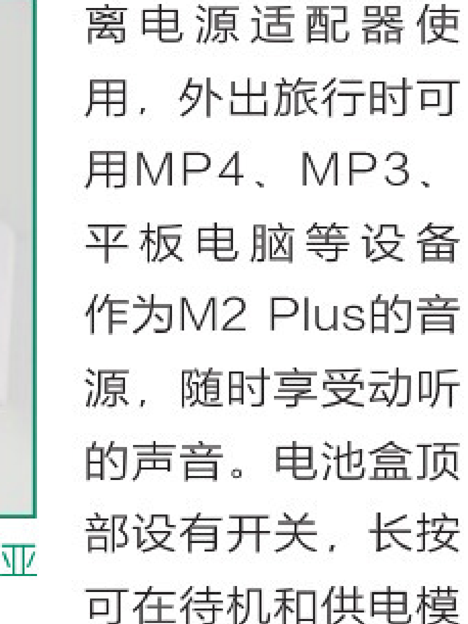


名为12NT的新2英寸全频带扬声器单元



背部接口，注意音量调节使用触按式电位器，断电后重开音量会重置为最小

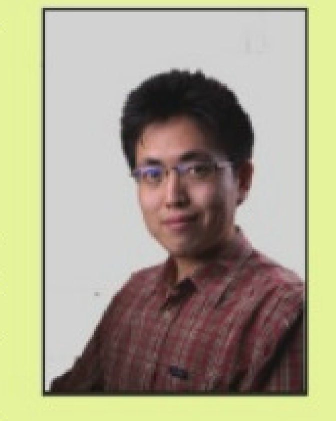
仅从外观上看，M2 Plus的箱体与M2几乎一模一样，体积均为66mm×103mm×87mm，重1.3kg，不过M2 Plus附带了2个铝制Z字形支架，将音箱置于其上可得到约6°仰角，有利于声音传播入耳并減少降低桌面反射干扰，明显提升音质。M2 Plus配有单独的电池盒，输入接口连接电源适配器，输出接口连接音箱，它采用两块BL-5C电池串联供电，提供7.4V电压，如果单独使用电源适配器供电，则会得到10V的电压输入。漫步者推荐使用电池盒，除了因为7.4V电压可让功放电路工作状态更佳外，电池供电方式还能保证电流的稳定，避免市电导致的噪声等。这种设计的讨巧之处在于既不会增加太多成本，又为产品增加了适用性——电池盒可脱离电源适配器使用，外出旅行时可用MP4、MP3、平板电脑等设备作为M2 Plus的音源，随时享受动听的声音。电池盒顶部设有开关，长按可在待机和供电模式下切换，但不能彻底关闭电源，长时间不使用时应将电池取出（待机状态整机消耗电流小于1mA）。



电池盒，塑料感较强，两块BL-5C电池供电，型号与许多诺基亚手机中所用的电池相同

电路设计方面，M2 Plus依然使用TDA7266P功率放大芯片，全面升级的是扬声器，采用了名为12NT的2英寸全频带扬声器单元，振膜和磁路经过优化，更易于驱动和控制，高频表现出色。另外由于中定心支片采用新的制作工艺，单元无需磨合即可达到良好状态，用户可以省去“煲机”步骤。测试时，我们使用一台笔记本电脑连接M2 Plus，它的声卡为Realtek ALC269，尽管不能完全发挥出M2 Plus的性能，却符合普通笔记本电脑用户的配置。试听曲目包括《绿叶对根的情意》《梁祝》等小提琴曲，并选择了多首流行歌曲。

M2 Plus的高频延展性、解析力有了明显提升，明显好于同价位的大音箱，能更细腻地展现出音乐的情感，不过受箱体较小所限，它难以表现大气磅礴的气势，是该类产品的通病。中频音更好的解析力、结像力依然是小箱子的优势，如果摆放正确，用户会觉得乐器像在笔记本电脑屏幕后演奏一样。低频是该产品的弱项，虽然量感、质感上较M2有了提高，但依然是三频中的短板，不适合用来听摇滚乐及欧美说唱。P





M2 Plus非常适合用来听女声和小编制音乐，温暖松软的声音让人久听不倦。通过合理的摆放，这款产品出色的结像力可以得到淋漓尽致的展现，歌手仿佛就在身前不远处歌唱，清晰的轮廓给人触手可及的感觉。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 漫步者（Edifier）
上市状态： 已上市
售价： 488元
附件： 电池盒、电源适配器、连接线、保修卡、说明书等
咨询电话： 800-810-5526
推荐： 笔记本电脑用户
相似产品： 漫步者M2、惠威H2、创新Gigaworks HD50

生活的破碎和拯救

——漫谈“碎片时间”

■本刊记者 冰河 生铁 坏香橙

“枕上、马上、厕上”，这种被称为“三上”的说法想必对很多人来说都不陌生。这一典故出自北宋文学大家欧阳修，他自认“余生平所作文章，多在三上：乃马上，枕上，厕上也。盖惟此尤可以属思尔”。意思是“我这辈子所写作的文章，大部分是在‘三上’的时间中构思并完成的：骑马赶路的时候，睡觉前的时候，上厕所蹲大号的时候。大概因为是只有这几个时候可以比较认真地思考吧”。相信在诸位读者的求学期间，老师们曾经不止一次地用这个典故来劝说大家要抓紧每一段时间的间隙好好学习，“一寸光阴一寸金，只有抓住每一点时间好好学习，将来大家才能像欧阳修那样学有所成，留名青史啊”，至少当年我所听到的老师原话就是如此，于是也曾在上学和放学的路上苦背英语单词和数理化公式，悄悄梦想着将来也做个什么“姓欧的阳修”。可惜后来的经历让大多数人明白，欧阳修之所以有所成就，不仅仅是因为抓住每一点时间，还在于他的天赋以及运气，要成大器，这三点都是不可或缺的。对于多数人来说，欧阳修放在当今时代最多只是个死于房贷的白领，倒不如做个欧阳克（或者嫁个欧阳克）来得更现实，谁让这位的伯父欧阳锋是天下五大江湖老大之一呢。关于“三上”的典故记忆，慢慢也就成为了同学会酒桌上的笑谈。



现代化生活的最基本特征是什么？一言以蔽之就是化整为零。琐碎的零散时间行为逐渐代替了传统的作息习惯，成为了新时代生活的显著特征

其实，如今这“三上”的典故倒也不是完全失去了意义，只是在现在的它有了一个更为时髦的名字：“碎片时间”。

这个名词在近些年来越来越为人们所熟悉，特别是在IT和互联网行业中，如何开发和利用好“碎片时间”，为民众的生活提供更多的乐趣让工作和娱乐的效率提升，同时也为企业寻找盈利的新途径，这个问题已经成为诸多互联网创业和投资人士所关注的新热点。从SNS社区、微博、网页游戏到移动终端娱乐，在诸多如今风生水起的热点投资领域中，“碎片时间”这一概念有关的内容几乎随处可见。不过，当这一概念被明确提出，“碎片时间”在我们的意识中逐渐清晰起来之后，我们才发现，如今我们的生活已经很难再明确地区分哪一块是“碎片时间”，哪一块又是“完整时间”，某种程度上来说，我们的生活，目前已经变得越来越“碎片化”，完整而全神贯注地去做一件事情的时间越来越少，每天的生活内容正在变得愈发支离破碎，那么，这到底应该算是好事一件呢，还是坏事一桩？

时间……碎了

曾几何时，我们的生活周期是这样的：每天早上起床，洗脸刷牙之后上路，和朋友同学同事讨论生活中的琐事，然后开始工作或者上课。尽管中间夹杂着吃饭、喝水、闲扯等间歇时间，但如果仔细回忆每天的生活内容，依旧可以说出明确的主题行为。然而，对于那些如今生活在大城市中的人群来说，虽然生活的整体依旧包括工作、学习、交流、出行这几项主题，但在这些行为之间所拥有的内容却变得更加复杂多样：在路上，我们会用手中的PSP、MP3和电子书打发掉拥挤的时光；在课堂上，随时不期而至的短信和新闻会让老师的态度从愤怒发展到无可奈何；在工作中，不停弹出的QQ消息、新闻弹窗、微博更新、SNS偷菜以及隐藏在诸多页面中的网页游戏会让上班族的工作不至于那么枯燥；就连吃饭喝水上厕所这些原本的休闲时光，也在手机、PSP的伴随下变得更加丰富多彩。至于闲扯……这种状态下还需要明确划分出闲扯的时间么？从一睁眼开始就沉浸在各种消息的互动之中，无时无刻不在闲扯，大概只有在睡觉前迷迷糊糊的一阵才是一天中真正可以算得上心无旁骛的时光——但是，很多微博控、手机控如果不再刷上几条，发上几条内容恐怕是无法安心睡觉的。真正不动杂念进入梦乡的时间大概只有那么可怜的几分钟，甚至几秒钟而已。一整天都在不停地思索、交流，这样的日子可以说是过得很充实，但也很辛苦。



和当年的磁带随身听录音机一样，索尼公司出品的PSP在如今所承载的意义已经远远超越了游戏机的范畴


如今的视频网站最热门的节目是什么？是长度只有5~10分钟的各种视频短片

没错，这就是现在大家都已经意识到的“碎片时间”。“碎片时间”的概念是从哪里产生的，现在已经不可考。但产生的过程与较为详尽的机理，以及为何会在如今受到越来越多的媒体与个人关注，我们可以从自己的生活中进行思索展开研究。从本质上来说，所谓的“碎片时间”，实际上就是与“整体时间”相对应的互补概念。在传统印象中，我们往往会把需要保持长时间关注与集中的行为所消耗的时间段视作一个整体单位，从而会产生许多把时间长度作为衡量标准的习惯定义：一堂标准的学校课程平均耗时大约为45分钟，一场情节完整的电影标准长度在90分钟左右，一款符合基本玩家娱乐需求的角色扮演游戏至少需要提供15小时以上的流程时间，以及更多类似如此的概念，等等。经验告诉我们，倘若这些熟悉的概念持续的时间长度低于我们习惯的平均标准，那么在直观感受上便会有“意犹未尽”或者“火候未到”的印象产生；如果过程的时间进一步缩短，如果原本完整的长段时间变成了支离破碎的时间小节段落，如果执行这种活动所需的集中力被压缩到了最低的限度甚至只凭一时兴致也能轻松支持下去，那么，在这种短暂的时间段内执行的活动就可以被称作“碎片时间应用行为”。直观例子正如前面所提到的种种丰富而短暂的应用项目：如今盛行于互联网之间的各种Flash小游戏，QQ群的闲扯，以及形形色色平均长度在10分钟左右的个人上传视频短片等等。另一方面，在传统的整体时间行为执行前后之余，我们同样经历过无数看似零散仅供消遣的小憩时间——例如学校中的课间休息时间，电影开场熄灯前的短暂准备时间，各种球赛上下半场之间的中场调整休息时间，诸如此类，这些在印象中似乎只能通过单纯的“等待”来度过的短暂时间段就是“碎片时间”本身的最明确定义。那么，究竟是“碎片时间应用行为”的兴盛才让“碎片时间”变成了广为关注的焦点话题，还是对“碎片时间”这个概念本身的重视才令“碎片时间应用行为”成为了大众热衷的互联网活动？这种“先有鸡还是先有蛋”的悖论分析起来似乎颇为困难，不过可以肯定的是，“碎片时间”的出现自古便有，是伴随着人类社会产生和发展而一直存在的。但对于“碎片时间”的认识和利用，却是在近几年才明确发展起来的。从前我们只会想到用好“枕上、马上、厕上”的“三上”时间来刻苦学习，现在我们会发现有更多的零散时间值得利用，实际内容

也更加丰富。所以，尽管不一定存在清晰的定义，但对于如今的互联网行业来说，“碎片时间”已经成为了一个包含着丰富商业利润价值的灼热概念，从娱乐、游戏到社交应用，在互联网活动的方方面面，我们都可以看到“碎片时间行为”活跃的身影。

2004年，凭借着一款大受好评名利双收的手机游戏作品带来的声望，来自芬兰赫尔辛基的尼可拉斯·赫德（Niklas Hed）与自己的堂兄米卡尔·赫德（Mikael Hed）合伙成立了一家名为Relude的游戏工作室。最初，这家工作室的业务内容以接手其它厂商的外包游戏开发为主，到了2004年年底，为了欢迎米卡尔·赫德的父亲提供的100万欧元投资，两位年轻人把自己的工作室更名为Rovio。充足的资金注入赐予了创业者尼可拉斯坚定的发展信心，开始有条不紊地招募雇员扩大工作室规模。到这时为止，整个故事的发展似乎依旧遵循着标准励志创业小说的情节流程，然而好景不长，不久之后，由于与投资人在事业发展方向上出现了分歧，身为公司CEO的米卡尔·赫德离开了Rovio，原本制定好的战略规划立刻陷入困境。刚刚开始正式发展的Rovio被迫放弃了分销与市场营销方面的内容，将工作的重心放在了承接大公司外包的游戏项目上。尽管在Rovio的业务列表上不乏EA与Namco这样的大牌企业，但实际获得的微薄收入却难以让已经从工作室进化为公司的团队继续维持下去。到了2007年，尼可拉斯被迫作出了开始裁减员工的决定，这种衰退的势态一直持续到2009年，整个公司的员工数量已经从鼎盛时期的50人锐减到了12人，几乎已经陷入了山穷水尽的地步。然而就在此时，改变整场颓势的转机却出现了，那就是苹果公司为巩固自家产品品牌而推出的AppStore。

2007年，来自苹果公司的iPhone正式上市，同时作为产品营销重要平台的AppStore也开始上线。无疑，这个拥有坚实用户基数基础的平台为广大第三方开发工作组提供了一个展示自身原创实力的绝佳机会，对于缺乏独立市场营销能力的Rovio来说更是如此：这个从创业开始就不乏创造能力的团队终于可以放弃与手机厂商以及运营商逐一商谈推广业务的低效率营销模式，只需要考虑“如何满足数百万iPhone用户的需求来让产品大卖”这个基本问题即可。确定了基本的发展路线之后，回归Rovio的米卡尔·赫德仔细分析了这个新平台主流用户的实际需求，最终制定了以下开发原则：彻底放弃复杂的游戏剧情与脚本设计，制作一款载入时间短暂、操作流畅自然且毫无上手难度门槛的休闲游戏——最关键的重点在于，这是一款“任何人在几分钟的空闲时间里都可以拿起来把玩一番”的纯娱乐作品。虽然从形式上来看，这款全无主题深度可言的消遣小品似乎压根就是走投无路背水一战最后捞一笔就关门的投机之作，但实际的投放运营效果却完全出乎了传统游戏评论分析者的预料：仅在内测阶段，这款彻底面向“碎片时间”所开发的游戏就得到了不少休闲游戏玩家的关注，更让人振奋不已的是，这种简洁明快、平均持续时间只有十几分钟的游戏流程居然进一步吸引了更多围观者的注意力，顺利地形成了游戏开发者最期望的“羊群效应”。2010年2月，这款颇得人望的游戏终于进入了英国AppStore的首页，排名很快就从600顺利提升到了榜首，一跃成为了Rovio迄今为止最成功的作品，到现在为止，全球已经有超过7500万的玩家热衷于这款游戏。除了游戏本身之外，相关的周边产品同样热销一时，据统计，如今单凭主题毛绒玩具一项内容就为Rovio带来了超过60万英镑的月收入，相关的动画电影也即将上映。介绍内容行文至此，相信大多数熟悉当前互联网热门主题的读者朋友都会自然而然地念出这款创造了奇迹的休闲游戏大名——没错，这就是《愤怒的小鸟》。



“AppStore上售价999美元的应用程序：iVIP”——这就是AppStore给我的深刻印象之一



对于广大Apple品牌的拥护者来说，可以在自己青睐的i字头设备上玩到的游戏最重要的素质只有一项，那就是在短时间内可以获取的直接乐趣


《愤怒的小鸟》固然在当前游戏营销领域成就了一项奇迹，但隐藏在这件热卖产品背后的真正推动力究竟是什么？

《愤怒的小鸟》取得的成功固然离不开AppStore的庞大用户基数与各方面不遗余力地推广造势，但归根结底，这款休闲游戏之所以会大卖特卖，清晰明确投其所好的制作方针依旧是最重要的根本要素。你是否会在排队等待的空闲时间里

感到无聊？拿出你的iPhone来一局“让小鸟飞”的简单游戏吧！充足的游戏性足以让枯燥的等待时间在不知不觉间悄然逝去，恰到好处的流程长度又不会让你感到意犹未尽不愿意去执行等待结束之后的工作与任务。量身打造，趣味横生，让你的每一秒“碎片时间”都能过得充实满意，这，就是《愤怒的小鸟》获得成功的真正原因。

不仅仅在国外，关于碎片时间的商业开发在中国互联网行业很早也出现了雏形。抛开那时被称作“说废话”的QQ闲聊不提（似乎闲聊是人的天性，任何时间都无法避免，但从闲聊中获取商业价值，还真是从QQ开始），以《东北人都是活雷锋》为代表的Flash动画娱乐风潮曾经让很多创业者看到了盈利的前景，闪客帝国网站也曾红极一时。不过由于2000年前后中国互联网行业还处于草莽创业阶段，没有明确的思路和规范，太多的大忽悠和盗版行为弥漫其间，很多被看好的应用项目最后都悄无声息了。反倒是从来没被多少人注意和看好过的彩铃、彩信业务随着背景、实力与作风都一样强硬的电信企业介入互联网，成为最先成功的“碎片时间”应用案例。当时谁能想到我们每次打电话等待对方接听前那几秒或者十几秒的音乐聆听，能让诸多陷于困顿的网站渡过难关乃至翻身暴富呢？在2004年至2008年那段时间里，中国最赚钱的音乐人号称有两位可以平起平坐，其一是周杰伦，其二是庞龙，这个意外的统计结果让很多人跌破眼镜，但事实就是如此。依靠那十几秒的彩铃时间，籍籍无名的庞龙给音乐公司带来了不亚于周杰伦的收益，这就是“碎片时间”难以估量的商业潜力。

“碎片”与金钱

也许你会认为《愤怒的小鸟》能够大红大紫只不过是在轻度玩家把握市场的前提下的又一个游戏业营销样例，而彩铃、彩信的成功也是因为电信公司在中国独有的垄断性优势地位所致，不足以代表“碎片时间”在如今的商业价值与重要性，那么不妨再来看看这个例子：2007年3月，在美国德克萨斯州举行的一场名为“南南西音乐节”（South by Southwest）大规模派对上，一种别开生面的信息交流途径吸引了大多数参与者的注意力。在派对的现场中安装着两块大面积的液晶显示屏，即时滚动显示着各种交流信息，但这些信息内容的更新提供者并不是派对的组织官方，而是所有的参与者本身——到场的与会者可以通过手机随时发送自己的直观感受，让所有的参与者都能在那两块LCD上看到自己的发言。显而易见，在这种面对面讲话都无法传达给对方的环境中，这种醒目的交流方式无疑显得更加直接可靠。除此之外，能够观看这些现场信息的除了在场的参与者之外，世界各地的互联网用户也可以通过提供这项服务的网络公司在首页开辟的频道页面，同步接收出现在那两块LCD上的文字内容。看到这里，大家不妨来猜猜看，这项服务的真正名称到底是什么？公开的网络聊天室？并非如此。事实上，这次音乐派对上的公开宣传只是个开始，围绕这款服务展开的精彩发展就在不久之后隆重登场：2007年3月中旬，美国总统候选人约翰·爱德华兹将这种服务作为自己拉拢选票的途径之一，与竞选相关的所有行程与宣传都通过这种服务即时地在互联网上发布展示出来，吸引了无数网络用户的关注，获得了极好的宣传效果。成功的范例在前，其他的总统竞选者纷纷跟风效仿，从希拉里到奥巴马都将这种崭新的交流途径当作了自己与选民交流的宣传渠道，最终，奥巴马通过这项服务获得了15万跟随者的支持，成功树立了自己活力十足进取向上同时又极具亲和力的候选人形象，顺利地拉到了不少选票，为自己最终入主白宫成为美国历史上第一位有色人种总统提供了可靠的协助。没错，从娱乐活动到总统竞选，这家神奇的服务网站就是如今已经大名鼎鼎、Alexa排名位于第11位的Twitter，而这项服务的真正名称，就是我们早已耳熟能详的微博。



美利坚合众国史上第一位有色人种总统巴拉克·奥巴马的推特账号，这项服务为他的最终当选助力不少



以推特为代表的微博服务代表的价值并不仅仅是新生事物的一时兴盛，真正推动这项服务迅速发展的，是“碎片时间应用行为”逐渐引起大众所关注的新潮流

那么，与传统的网络交流方式相比，微博究竟有哪些引人注目的新特色新卖点呢？首先，在信息传播的快捷性方面，微博的得分要远远高于传统的互联网交流途径——无论是QQ、MSN这些IM平台还是论坛与聊天室这些公众留言板，其基本运行模式都是点对多或者点对点的互动式交流，如果没有别人的回应，那么信息的流传很容易就会陷入断链的死局，但是微博则不会有这种麻烦——这种向别人传达信息的平台在本质上与其说是“交

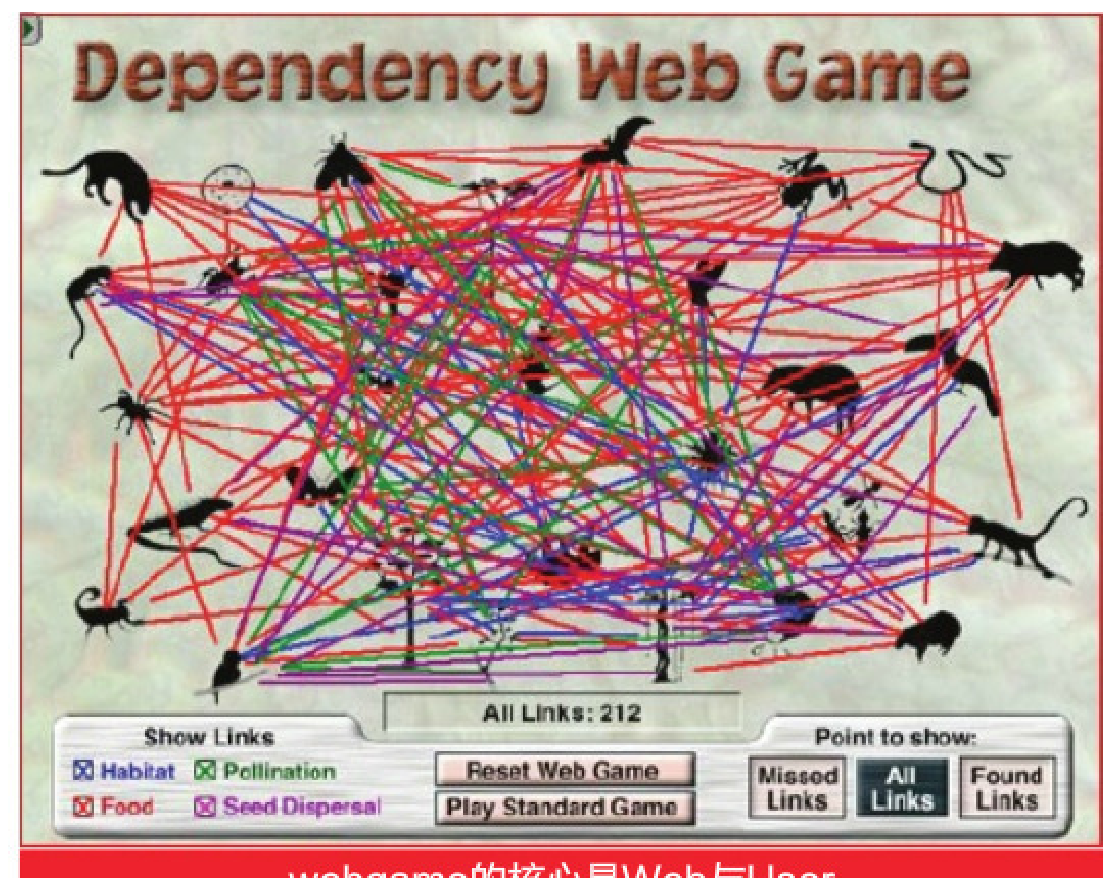
流”还不如说是“展示”更为合适：微博的参与者在发表自己言论的时候并不需要刻意追求他人的回应，只需简单地把自己想说的内容写在页面上并发送即可；另一方面，微博上的好友在看到自己发表的信息之后，除了可以像传统的交流平台一样进行对话之外更可以通过“广播”向好友自己列表中的其他参与者告知这些内容，而其他看到这条内容的微博用户同样可以进一步的“广播”来扩大信息的传播面积，正所谓一传十十传百，随着滚雪球效应的进一步扩大，通过微博众多参与者的接力在短暂的时间内将一条简单的消息扩散到难以预期的范围内实属正常现象。其次，也是最重要的一点在于，和博客这种主题同样为“展示”而非“交流”的互联网信息交流平台相比，发表在微博上的内容长度要短得多——以著名的Twitter为例，用户可以发布的信息长度上限只有140个字节而已，几乎和手机短信相差无几。这种简短的主题长度自然会让发布的消息内容变得单薄贫瘠不假，但从另一方面来说，有限的字数促使发布微博信息的用户使用言简意赅类似电报与新闻快讯的格式来广播自己的内容，而对于看到这些内容的其他微博好友用户而言，简明直截的文本也使得信息传达这种基本目标得以在最高的效率上进一步扩散，更不用提“广播”本身也仅仅是“轻轻一点”这样简单的步骤而已，根本不会占据参与者任何多余的操作时间。归根结底，从制造内容到阅读、传播信息，微博从本身的模式上完全符合“碎片时间应用行为”的特质，说成是顺应“碎片时间”概念主流化而诞生的新型信息传播途径也不为过，这，就是微博近年来成为炙手可热的互联网新主题的重要原因。

在前面的段落中，我们介绍了围绕着互联网时代的发展，利用“碎片时间”来获取增长的市场案例和现象。最后，我们再来谈谈利用“破碎时间”的一项不为公众所了解但规模却在迅速膨胀的产业——网页游戏。

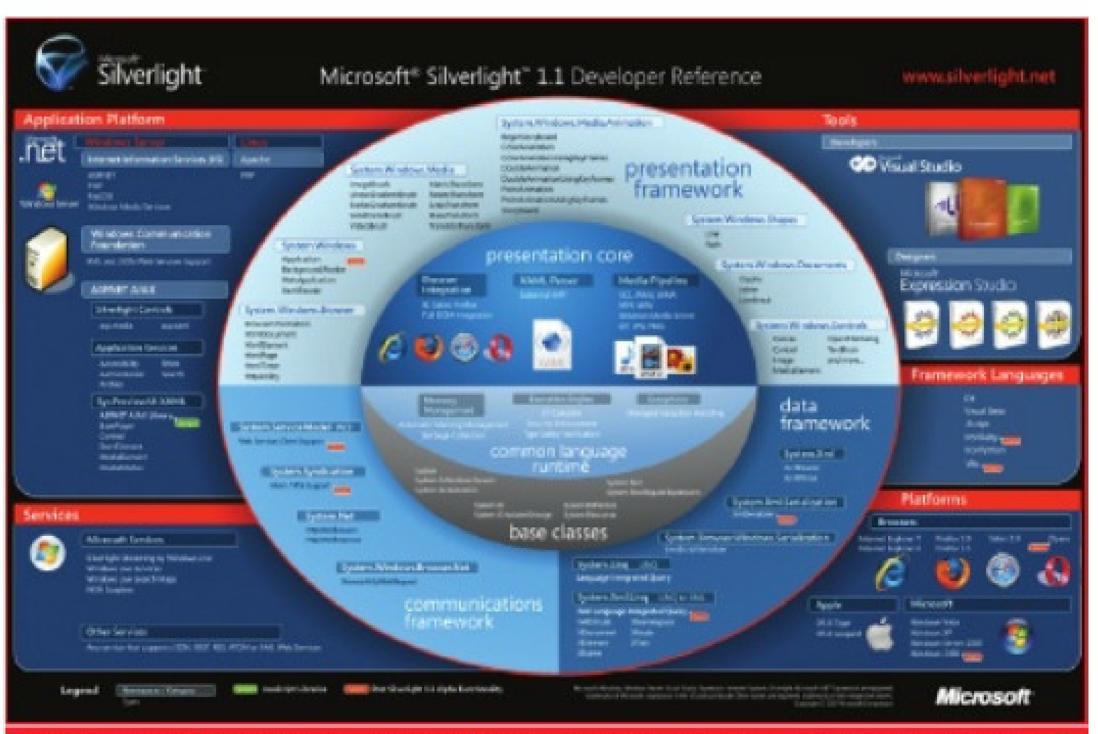
网页游戏起源于欧美善于创造和思考的游戏玩家以及开发者之手。它的具体发展经历我们不在这里赘述，但是网页游戏近两年在国内的发展，凸显出的确实是爆炸式的规模增长。如今已有多款游戏的月收入超过7000万元人民币，增长的浪潮已经令传统网络游戏的市场受到很大影响。而这样的收入规模，完全是来源于千千万万不同职业、不同年龄的玩家的零敲碎打的“碎片时间”。

顾名思义，网页游戏是不需要下载和安装游戏的客户端的，玩家只需要登录游戏的主页，花几分钟时间注册账号就可以开始游戏，最基础的玩法就是建设。建设的过程是需要花费真实时间的，但这个过程中，玩家不需要守在电脑边，唯一的操作就是给出建设的指令——这只需要花费5分钟时间，之后就可以关闭网页去做自己的工作，或者去做任何其他的事情。到了晚上临睡之前，打开网页看看自己的建设成果，然后选择下一步需要做的事情，就可以去睡觉了。当然这只是最基本的玩法，这样的投入是绝对不可能让自己在游戏中“建功立业”的。如果你觉得这样玩游戏太慢，并且永远不可能在游戏中称霸一方，那你还可以选择购买游戏中的物品加快建设速度。玩家每花费100元，就可以使游戏中的建设和其他工作的效率得到数千倍的增长。本来需要24个小时才能建设完成的建筑，现在只需要点击一下，一秒钟就可完成，无疑大大缩短了等待的时间，但归根结底，不管花费多少钱，“不需要守在电脑旁边”依旧是这种游戏的特征底线。也许很多疯狂的网页游戏玩家会在凌晨从床上爬起来去看是否有别的玩家在偷袭自己，但比起动辄数个小时的“下副本”来说，网页游戏对玩家的整段时间占用依然是微不足道的，但玩家投入的钱却一点都不少。平均每人每月近千元的投入，和随时随地可以玩上一会儿的特征，构筑起了国内网页游戏市场数十亿元的市场总额。

从网页游戏的模式基础来看，它利用的就是玩家的“碎片时间”。而从另一方面来看，网页游戏的开发技术依托于互联网浏览器的技术发展水平。例如微软的互联网应用程序开发平台Microsoft Silverlight降低了复杂界面和程序对于用



webgame的核心是Web与User



Microsoft Silverlight跨浏览器、跨客户平台，降低了复杂界面和程序对于用户CPU的负载，使网络的表现力增强，使上网行为的时间进一步缩短


对于webgame来说，等待是最基本的游戏元素之一。但对于玩家来说，真正投入的时间并不漫长

户CPU的负载，还有将视频、音频、图像、动画以及同电脑的交互都被更大限度标准化的HTML5技术，它们都将为网页游戏的研发提供更丰富的可能性。除此之外，网页游戏的另一项开发特征就在于游戏的开发必须与运营紧密配合。持续的开发能力，以及配合运营行为及时调整游戏内容，是一款产品取得成功的关键保障。

从网页游戏运营的角度来看，拥有稳定用户的互联网平台战胜了单纯的游戏运营平台。腾讯、开心网、浩方甚至于360安全卫士这样的平台，比一家中小型的网络游戏代理商优势更大。从中我们可以看到，网页游戏产业的发展关键不在于游戏性，而在于它所带来的流量——这使它更像是微博的近亲。在网页游戏的领域里，运营商将游戏的推广称为“导流”；网页游戏的用户也不叫用户，而被称为“流量”。

网页技术的不断发展，决定了PC系统上碎片时间经济的发展方向

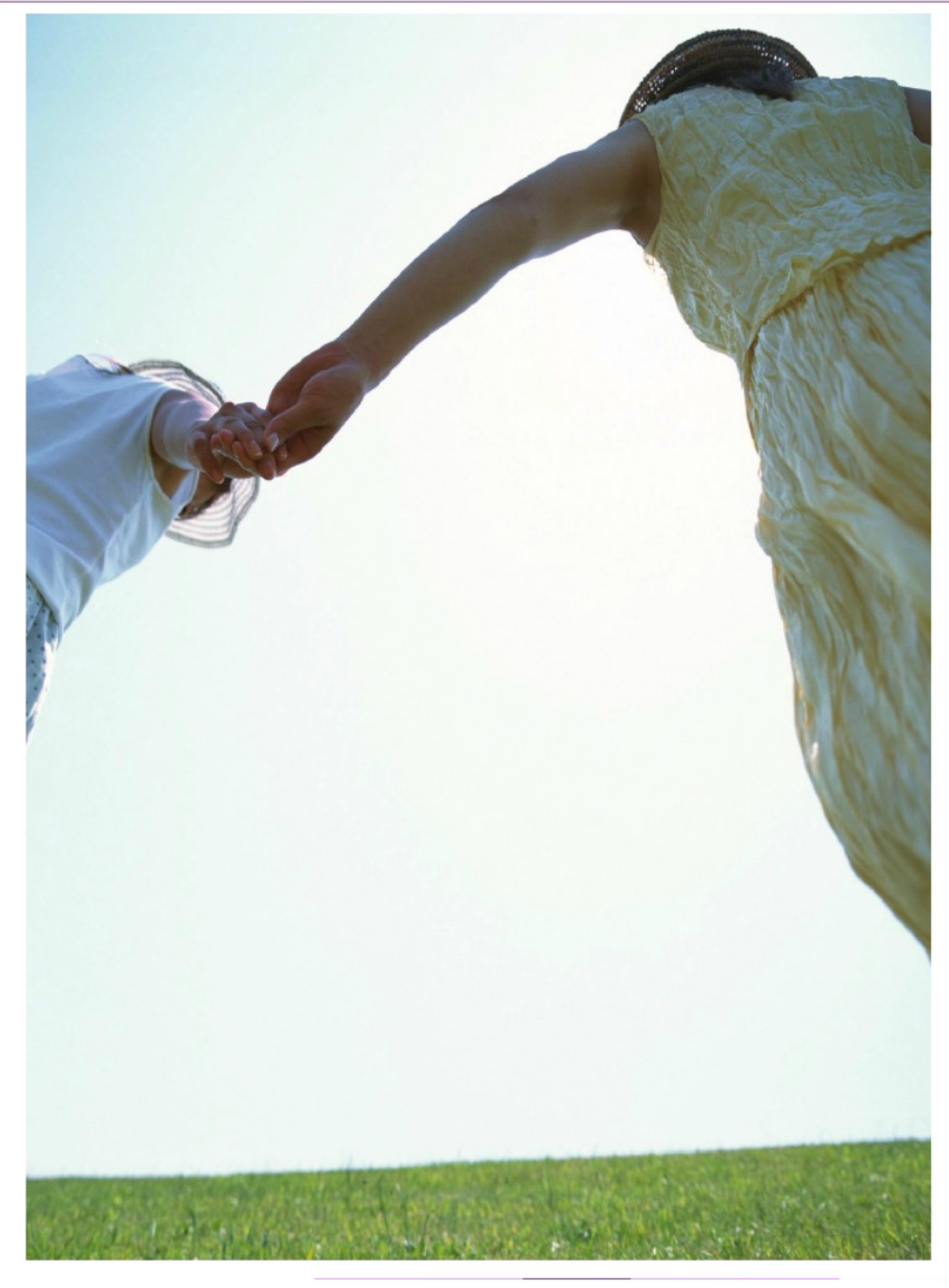
正如当年网络游戏兴起时，人们质疑它的游戏属性一样，网页游戏比网络游戏更进一步，它更加像是电子商务。相比线下模式的宣传推广模式，它更加依靠互联网本身——无论是它的宣传还是它的渠道。精细化运营、市场进一步细分等概念，在网页游戏的行业中也是异常适用的。可以说，如何开发和利用好网民日常的“碎片时间”，已经成为中国互联网行业中获得成功的头等大事，没有任何一个从业者或者投资者会忽视它。

谁破碎了谁？

“碎片时间”所拥有的商业价值如今已经毋庸置疑。但正如开头所说的那样，当“碎片时间”成为一个明确的概念被提出之后，我们会惊诧地发现，生活中的“碎片时间”正在变得越来越多，甚至对于某些人来说，已经达到了无法区分“碎片时间”和“完整时间”的地步。一方面固然是因为现代人的生活节奏越来越快，更加追求高效率的原因，另一方面也是因为技术的进步给了网民更多的便利来实现同时办好几件事情的基础。但不可否认的是，“碎片时间”的明确化和有意识的商业应用化，是推动“碎片时间”越来越热门的重要原因。“碎片时间”的概念虽然直到现在才被明确提出，但它实际上是自古就业已存在的、“枕上、厕上、马上”的“三上”时间利用，是古人应对“碎片时间”的方式，也被现代人沿用，其根源在于“充分利用好零散时间”的初衷。而在这个概念被明确化之后，大家看到了这个概念在互联网开发应用上的商业价值，于是所有人都不可避免地在“利用好别人的碎片时间赚钱，同时也被别人利用自己的碎片时间赚钱”的道路上狂奔。大门已经打开，怎么走我们由不得自己，被时代和大众裹挟，这是如今绝大多数人难以逃避的命运。至于这种现象是福还是祸，目前来看依然很难下定论。不过，从很多企业开始禁止上班时间玩网页游戏、封闭观看视频的接入端口、监控员工电脑QQ的聊天等措施来看，“碎片时间”带给我们的并不都是快乐和高效率。忙到合眼的一刻才真正让时间属于自己，不被商业化的环境所推动着前进，这种生活对于我们来说，也许更是一种悲哀。归根结底来说，“碎片时间”自古就存在，但是利用它来做什么应该取决于我们自己的选择，也应该是让人快乐、休憩和成长的好时间。“碎片时间”的互联网应用，应该更多一些选择和方向。不应该因为它的“碎”，而变得无足轻重，一味消耗。虽然我们做不了欧阳修，但须知欧阳克或者欧阳锋，也并不是在微博、QQ、视频和网页游戏中就能做到的。P



社会在发展，生活的节奏在加快，碎片化的零散时间填充了之前单纯的闲暇时光，或许，这种变化也是时代进步的标志之一？



网上高歌何处去？

常见网络K歌娱乐平台完全测评

■四川 土八哥

不用出门，也不用缴纳昂贵的包房费用，只需一根网线与一台电脑就能体验“钱柜”、“麦乐迪”所带来的自演自唱享受，近几年来，在线K歌平台正被越来越多的爱歌一族所关注。对于大众来说，目前又有哪些在线K歌平台及软件可供选择呢？本文就将对有代表性的常见网络K歌平台（包含K歌和视频K歌）进行综合评点，并介绍其特色玩法技巧。相信广大读者在看过本文之后，对于挑选适合自己的K歌娱乐平台能够产生更全面的认识，可以更轻松地做出符合自己个性的选择。

一、何处高歌？

常见网络K歌平台扫描

9158多人视频

平台下载地址：http://room.9158.com/

9158.com（聚乐网）整合了当前最热门的多种web2.0应用项目，可为用户提供K歌娱乐、多人视频聊天、个性化空间、视频游戏与群组等互动社区交友服务，以K歌为主打的多人视频客户端是该网站最大的特色。据称，自从2006年服务上线以来，已有上千万视频认证活跃用户在9158多人视频交友平台上发照片、写日记、谈情感、唱卡拉OK、玩视频游戏等。其姊妹平台t58.com（跳舞吧）也具备类似功能，以歌载舞，双管齐下。



集各种娱乐功能于一身的9158

表1 参评网络K歌平台综述

在线K歌平台	是否为独立平台	大厅	娱乐功能分类	大房间	私人小房间	礼物道具	视频唱歌	多（3个及以上）视频唱歌	排麦	音视频调节	大/小喇叭	个人设置	K歌界面分区	虚拟币销售
9158多人视频	是	有	有	有	有	有	支持	支持	支持	支持	有/有	支持	支持	支持
新浪SHOW	是	有	有	有	无	有	支持	支持	支持	支持	有/有	支持	支持	支持
呱呱视频社区	是	有	有	有	无	有	支持	支持	支持	支持	有/有	支持	支持	支持
酷6K歌	是	有	有	有	无	有	支持	无	支持	支持	无/有	支持	支持	支持
YY3.0	是	有	有	有	无	有	不支持	无	支持	支持	无	无	支持	无
爱聊	是	有	有	有	无	有	支持	无	支持	支持	无/有	支持	支持	支持
可乐视频社区	是	有	有	有	无	有	支持	支持	支持	支持	有/有	支持	支持	支持

新浪SHOW

平台下载地址：http://show.sina.com.cn/down.html

新浪SHOW是一款由新浪公司开发的多人互动视频聊天工具，集成了同城交友、婚恋交友、财经股票、同龄相约、音乐歌舞、情感驿站与网络教育等频道。新浪SHOW以房间为单位，可以让兴趣爱好相同的网友欢聚一堂，每个房间最多可以设定3个视频区，以音画视频的方式展示个人风采。在这里，大家既可以引吭高歌、畅谈心扉，也可以寻觅同龄知己、同城知音，同时欣赏精彩的音视频互动节目。



不容忽视的新浪号召力

呱呱视频社区

平台下载地址：http://www.17guagua.com/download/

呱呱（17guagua.com）视频聊天室，又名呱呱互动社区、呱呱视频社区，号称是中国最大的视频聊天网站，拥有数万人同时在线的视频交友K歌娱乐平台。同城视频交友、在线K歌娱乐、视频面对面聊天、美女主播在线交流都是网站的主要特色。



如果能把细节方面做得更好，呱呱将会更强大

酷6K歌

平台下载地址：http://ktv.ku6.com/

酷6K歌（ktv.ku6.com）是由酷6网新推出的视频K歌娱乐平台。通过它用户可以与美女主播在线视频互动，更可以在线K歌点唱、视频面对面聊天，足不出户就能享受到与现实KTV一样美妙的音乐享受。酷6K歌宣称最多可支持3000人在虚拟KTV房间内共展歌喉。



酷6K歌：网络K歌平台，没有人气是万万不行的

YY3.0

平台下载地址：http://www.yy.com/s/download.html

YY和UC一样是知名的在线游戏指挥平台，支持以《魔兽世界》为代表的28款游戏。而YY3.0则是多玩YY语音的全新版本，万人群横空出世，顺利解决公会组织的难题。除了在YY频道内大家可以通过语音沟通之外，YY群也可以帮助公会组织者将众多会员聚集在一起进行交流。虽然不是专业K歌平台，但YY3.0也具备有不错的在线K歌功能。

爱聊

平台下载地址：http://www.loveliao.com/download2.htm

从2000年开始，爱聊一直致力于为全球华人提供免费视频聊天室服务，号称是中国最早的专业聊天婚恋交友服务网站。而爱聊推出的同城交友免费视频聊天软件，是具有实时多点语音、视频聊天综合应用等能力的平台系统，通过它互联网用户能够轻松地享受K歌、视聊聊天等娱乐。



YY3.0：游戏玩家闲暇时的K歌选择

爱聊：“碧聊”即将落幕，老牌K歌平台也需要不断拓展新业务新功能拓展才能生存下去

可乐视频社区

平台下载地址：http://www.kele55.com/

可乐视频社区采用了先进的音视频技术，可为用户提供在线交友与在线K歌平台服务。社区采用多视频窗口收看的模式，并辅以小喇叭、印章、礼物等多种道具结合的方式，为用户打造较为完善的网络社交新体验。

除此之外，互联网上还有很多类似的平台可供用户选择，例如模仿9158多人视频平台的就有99CU、KK18、泡泡吧、欢乐吧、就爱以及想聊等等，限于其功能方面与知名平台过于类似，不具备代表性，这里不再详细介绍。



可乐视频社区该有的功能基本上都有，如何在频道设置等方面进一步加强就成了关键。从模仿走向成熟，值得关注

二、孰优孰劣，国内常见K歌娱乐平台测评

当前的国内主流K歌娱乐平台究竟有何特点，其功能是否可以满足用户K歌的娱乐需求呢？

9158多人视频测评

9158多人视频界面较为美观，人气也不错。整个大厅包含演艺天地（点歌台）、婚恋交友、我为歌狂、原创音乐、同城有缘、财经证券、你我同龄、唯舞独尊（跳舞吧）与寂寞聊吧等分区。

9158的房间界面由公共聊天记录区（记录所有用户在房间内的聊天记录、赠送的道具以及房间公告）、个人聊天记录区（包含自己与选定好友的私人聊天记录、以及房间公告和一些特色功能）、持麦用户区（这里显示的是在唱歌的持麦用户视频，排麦用户按照麦序轮流持麦。经管理员邀请可提前上麦）、个人操作区（该区包括了排麦、音量控制、KTV曲库、音效设置、个人设置以及房间管理等选项）、喇叭区（官方系统消息，以及用户发布的喇叭消息）、礼物道具区和用户列表区组成。整个界面配置合理，使用较为便利。



模仿的平台都能做得有声有色，可见在线K歌平台的市场大有可挖掘的潜力

表2 主流在线K歌平台特色列表

在线K歌平台	音频调节方便性	视频调节方便性	K歌效果	视频清晰度	整体界面美观度	礼物道具设计	手工关闭音视频	清屏	第三方K歌软件支持	视频流畅度	K歌流畅度	人气	道具花费费用	整体评价
9158多人视频	便利	便利	较佳	较佳	美观	丰富	支持	方便	全面	一般	一般	较佳	较高	★★★★★
新浪SHOW	便利	便利	较佳	一般	一般	丰富	支持	方便	全面	较好	流畅	较佳	较高	★★★★☆
呱呱视频社区	便利	便利	较佳	一般	一般	丰富	支持	方便	全面	较好	流畅	较佳	较高	★★★★☆
酷6K歌	便利	便利	一般	一般	一般	一般	支持	一般（需右键选择）	一般	一般	一般	很差	较高	★★★
YY3.0	便利	无	一般	无	一般	简单	支持	无	不支持	无	流畅	较佳	无	★★★
爱聊	便利	便利	较佳	一般	美观	丰富	支持	方便	全面	较好	流畅	一般	一般	★★★★
可乐视频社区	便利	便利	一般	一般	美观	丰富	支持	方便	全面	较好	一般	一般	较高	★★★★

9158支持游客登录，但功能有所限制。普通用户在K歌房里可以自由排麦唱歌，展现风采。排麦功能在房间界面左下角，点击“排麦”按钮会跳出9158虚拟视频界面（需另行安装，文后有专门介绍），然后你的用户名便会出现在麦序的最后一个位置。轮到你唱歌的时候只需在虚拟视频界面中选择你要唱的歌曲，去掉原音随着伴奏即可开唱。室长或者管理员有权限邀请麦序里的任何一位用户优先唱歌。

VIP用户（30元3个月）可以建立自己的10人小房间，邀





多区域组成房间的模式已被其他平台广泛采用，只不过在具体区域划分方面略有不同（上图）
排麦后轮到自己时便可“上台”演绎了。（左图）

请朋友们来一起K歌。大房间人数最多可容纳上千人，在人群面前高歌一曲，感觉和开个人演唱会基本上也相差无几了。并且，VIP用户还可实现1对1私聊功能，用户之间可以进行语音私聊或情歌对唱。

从使用情况来看，9158在线视频K歌平台视频播放清晰流畅，调节控制简单方便，可选用不同视频设备进行画质调节，也可选择不同的视频语音模式。9158具备较丰富的彩条和礼物功能，在多人视频房间和10人房内可向好友或者房间内用户赠送礼物，礼物类型分为情感类、互动类、节日类和特殊类礼物。赠送礼物的操作步骤很简单，在房间的用户列表里选中赠送用户，选择赠送数量，根据礼物类别选中礼物，单击后便可送出。一般来说，歌唱得越好或越有特色，表演者收到的礼物就会越多。

VIP用户在“9158十人房→销售专区”中，选择“创建十人房”可以创建自己的10人房。10人房虽小，但常见功能同样应有尽有，并且支持10人视频，足以满足朋友聚会的K歌需求。

9158的用户可以购买建立自己的大房间，或建立自己的家族（粉丝群）。权限功能相当丰富，除了VIP外，还有“皇冠贵族”等级，除了拥有普通VIP用户的所有权限外，还享受着更高的功能，例如房间防拉黑、防踢以及排名靠前等等，当然花费也不菲（超级皇冠每月保底消费6000元、至尊皇冠60000元）。

如果觉得自己唱功尚可或敢于献唱，还可在点歌台申请做“点歌之星（职业或兼职）”，根据你的被点歌量决定你工资的多寡（有底薪），值得勤工俭学的大学生或初踏入社会的朋友尝试。

整体而言，9158多人视频的K歌娱乐功能丰富，视频聊天、载歌载舞是这家平台的主要特色。在这里大家无论是送花献唱、为好友喝彩、展现自我还是结交朋友，都能享受到光影声色质感十足的感觉。其客户端采用国际上最新的多方H.264视频压缩技术，结合自主研发的9158Sound音频编解码算法（实时传输效果可达MP3音质），音频视频传输质量都位于国内同类平台的领先地位，能够较好地满足不同用户的个性需求，堪称目前国内同类平台中的翘楚。9158的缺点在于服务器的稳定性有待提高，试用期间该平台的房间遭遇10多次无故重启或掉线，特别是晚上黄金时间的在线K歌房尤甚，若不改善无疑会影响用户的信心，最终造成用户流失。



面向房间所有用户的道具“大烟花”和“财神”是整个平台的亮点，可以大大提升房间的人气



比较有趣的“印章”功能，想给歌者鉴定一下或者称赞一下的话，可在他身上盖个印章，做个标记



做美女主播，可以拥有自己的千人房，从容展现真我实力

新浪SHOW测评

在新浪公司强力推广下，新浪SHOW在近一年来关注度日益提高。和大多数门户网站的产品一样，安装简便与高度通用就是新浪SHOW的主要特点。如果你已经是新浪其它产品的用户，拥有新浪通行证，那么无需再次注册即可直接使用已有新浪账号登录新浪SHOW。新浪SHOW的大厅分类直观明了，点击其房间所在主题可以在大厅页面部分显示该区房间列表，点击“收藏”能把该房间添加到收藏列表中，点击“进入”即可直接进入该房间。

新浪SHOW的整体界面美观度一般，特别是用户区、公聊区的图标感觉较为杂乱无章。排麦功能的使用方法和9158类似，进入房间后，视频默认为关闭状态，需要手工启动，这点设计比较人性化，可让一些低配置电脑的用户更顺畅地进入房间。与9158不同的是，新浪SHOW的视频持麦区位于整个界面的上方，从实际效果来看似乎不如安排在界面左边方便。整体视频的清晰度一般，虽然提供了视频放大功能，但放大后清晰度大为降低，只能说聊胜于无。新浪SHOW的视频界面还有1大2小视频配置的特点，这种方案使得作为主视频的大视频效果能得到更好的保障，但大大压缩了公聊区的显示范围，有得必有失。最后，新浪

查找聊天室

房间所在主题	房间名称	收藏	操作
新浪点歌区	大话西游点歌台	收藏	进入
新浪点歌区	魅力吉林点歌台	收藏	进入
歌唱交友	魅力靓点歌厅	收藏	进入
新浪点歌区	英国皇家点歌台	收藏	进入
新浪点歌区	蝶音悠扬点歌台	收藏	进入

上一页 下一页 取消



如果你知道想进入房间的名称或是ID，可通过“查找房间”功能来找到想去的房间。与9158查找房间的关键字数限制不同，新浪SHOW没有最少字数的限制（上图）

房间用户图标让人眼花缭乱（右图）

SHOW的K歌的效果与流畅度都不错，如果用户拥有优质的设备，更能完美地展现出预期效果。

用户可以在聊天区域与该房间中的用户进行文本沟通，“个人设置”功能丰富，可以屏蔽私聊、公聊、文本显示广播、房间背景、进出信息与喝彩等不同要素，也可对音画视频进行录制。



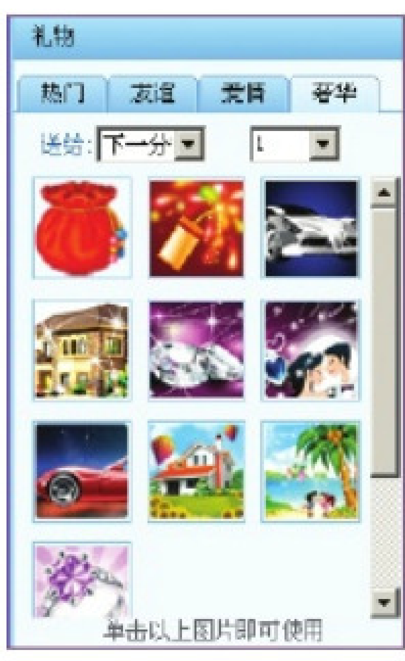
常见的两种多视频配置模式

新浪SHOW具备丰富的道具礼物功能，根据礼物的价格和性质的不同，分为普通礼物、大型礼物和逗麦礼物。当用户发送一个大型礼物时，会在礼物跑道上显示此条发送信息。每个礼物的价格都按U点计算，用户充值U点后，可以对所选用户发送所有“买得起”的礼物，与此同时接收礼物的用户还将获得一定比例的返点。这样，即便是没有充过值的用户也可以用这些收到的返点来畅享发道具的乐趣。道具中的“大烟花”效果也比较靓丽，但道具礼物只标明了其价值，不能显示受赠者能够获得的U点，略显不方便。





设置功能选项较为全面



礼物设计的比较炫



与9158一样，其同样具备大小喇叭功能，大喇叭可以全站显示，而小喇叭只可以全区显示

新浪SHOW的服务器稳定性不错，最大的优势在于新浪具备较好的推广资源，既可与传统媒体形成互动（如设有央视互动专区），也可通过新浪UC这类IM软件进行更好的推广。“秀星贵族”等权限功能当然也有提供，贵族在房间内享有多项超级特权。除此之外，用户也可以在点歌台做职业歌手。

整体来看，新浪SHOW平台K歌娱乐功能丰富，无论用来自娱自乐还是展示自我都是不错的选择，主要功能可以较好地满足不同用户需求，算得上目前国内同类平台的佼佼者。

呱呱视频社区测评

呱呱视频社区的大厅界面和9158、新浪SHOW大同小异，分类较为齐全，但大厅网页的制作水平实在不敢恭维，很多图片都能看到明显的噪点。除了可以直接从大厅的相关类目中点击进入房间外，也可以对房间进行快速搜索。除此之外，“用户定位”功能尤为值得称赞，众所周知，当聊天室用户比较多时，要找到好友很不容易，而“用户定位”功能则可以顺利地让你忘却这样的烦忧。



一些细节做得不太到位



房间界面中规中矩

呱呱视频社区的界面内类似新浪SHOW，但视频画面更大，显示效果理论上可做到更佳。从实际感受来看，视频整体的清晰度较为一般，但视频的流畅度很好。点选“弹出放大视频”之后弹出的大视频窗口较大，清晰度下降也不像新浪SHOW那样明显，对于想在较远位置上观看的朋友来说相当适用。呱呱视频社区的K歌效果较好，原音效果展现得较为完美，音频调整功能直观方便。



个人设置功能最丰富

呱呱视频社区同样具备大小喇叭功能，另外，其大喇叭具备背景效果功能。个人设置选项丰富，可以设置拒绝接收公聊信息、拒绝聊友公开对我说话、拒绝接收悄悄话，并可以拒绝别人给我录音、录像、拍照，可


为了鼓励消费，同样设有各种礼物之星

以屏蔽房间的聊天大字体或小字体，可以屏蔽房间献花信息，等等。而在“视频设置”中则可按需选择是否“自动接收视频”，这些都是比较人性化的细节。

呱呱视频社区提供了VIP功能，可以优先进入人满的房间，但大头像LOGO的影响使得VIP标志并不明显。聊天室输入信息栏上方的“免费送花（刷彩条）”功能键设置相当顺手，“游”字图标提供的“投票、抓抓抓”互动功能也不错。道具的种类比较丰富，缺点是和新浪SHOW一样，道具礼物只标明了其价值，不能显示受赠者能获得的币值，很不直观。

对于某类礼物获赠数量领先的用户，呱呱视频社区亦提供有“本周超级礼物之星”的功能，获取者下周将会拥有“红人之星”功能。印章功能创意不错，就是有效期稍短（只有15分钟）。除了普通表情外，还提供有多类VIP表情，为固定用户提供了便利。



与9158一样，呱呱也开始尝试捆绑建立自己的IM交流平台

对于想在这家平台长期K歌的朋友，不妨可以考虑自行购买房间。VIP房间分为双麦大视频（同时有2个视频）、3麦大视频两大类，30人的双麦大视频的半年价为180元，支持两路清晰视频、保真立体声语音及房间所有配套功能，足以满足建立自己的网络KTV包房的需求。与9158等平台申请10人以上房间需要考核、做房间也需要人气考核的规定不同，呱呱视频社区的房间不需要接受人气考核便可享受升级、改名等服务，申请临时扩容次数不限也完全免费，达到规定人数的团队还可免费申请拥有千人房间。

外形靓丽有专业设备的美女主播、点歌台歌手是各大平台争夺的对象，呱呱也不例外，有条件的朋友积累了熟练的K歌经验后不妨购买一定数量的专业设备一试身手。整体来看，呱呱视频社区以K歌为主打，娱乐功能较丰富，整体表现属于一流水准，能满足绝大多数K歌爱好者的需求。

酷6K歌测评

酷6K歌是国内号称规模最大的视频分享网站酷6网重金打造的视频聊天社区，提供有大型免费视频聊天室和高质量的网上KTV视频聊天服务。该平台启动程序时间较长，房间分类较少，用户数量也不算多，与“重金打造”“酷6网庞大的用户基数保证了K歌平台的人气”等宣传口号似乎不太相符，看样子酷6网在这方面的宣传推广还有很多工作需要继续完善。



如果重金打造都不见成效的话，酷6的“实力”恐怕会引来一番唏嘘

酷6K歌的视频启动延迟明显，大约5秒后才能显示出视频。常见的房间皆为双视频窗口模式，视频窗口面积较大，显示效果不错。但在房间人数较少的情况下，仍会出现伴奏音乐和演唱声音不同步、演唱声音发生延时的现象，特别是录音后重听更为明显。不知这种现象是否与酷6网在此方面服务力度投入不足有所关联呢?

酷6K歌把“排麦”功能称为“申请唱歌”，点击“申请唱歌”，歌曲选择完毕之后便会在房间右上角的“麦序”里出现排名，轮到自己时便可在“K歌视频窗口”里一展歌喉。音频调节虽然较为方便，但与第三方K歌点播软件的兼容性不佳，伴奏下载速度较慢。

酷6K歌支持“投票”功能，如果哪位朋友歌唱得很好，你便可为他投上一票。礼物道具品种较为丰富，送出礼物后立刻会在“礼物显示区”中呈现出来。支持多人合唱，但配合必须十分默契，同时网络延迟问题更是值得考虑。



听众何在？难道最火的房间也不过如此吗?

从整体来看，酷6K歌的操作界面简捷美观，原唱/伴奏切换与切歌等KTV点播功能也是一应俱全，但与一流的K歌平台相比，无论在系统稳定性、响应速度还是功能丰富性方面仍有一定的差距，特别是其人气严重不足的现状更让人质疑是否能继续坚持下去。

YY3.0测评

YY3.0的K歌频道一般为高音质频道，可为娱乐K歌爱好者带来震撼的高质量音效，但网络带宽的占用也会高于普通音质。游客可以根据权限设置情况，看看能否控麦抢麦唱歌。YY3.0的麦序模式默认为400秒，在麦序第一位的排名者可以发言或唱歌。当然，你也可为自己开辟一个房间想唱就唱。K歌的效果尚可。没有视频既是劣势也是优势，毕竟对于不习惯暴露于镜头之下的朋友来说，没有露面的顾虑更能让自己尽情的唱出来。界面布局十分简洁，即便是新手也能一看就懂。道具为鲜花，免费获得。整体来看，YY3.0只能算是一个初级的K歌平台，适合游戏玩家闲暇时即兴发挥一下演唱天赋。


登陆YY后选择“娱乐频道”，随意选择一个K歌房间进入即可

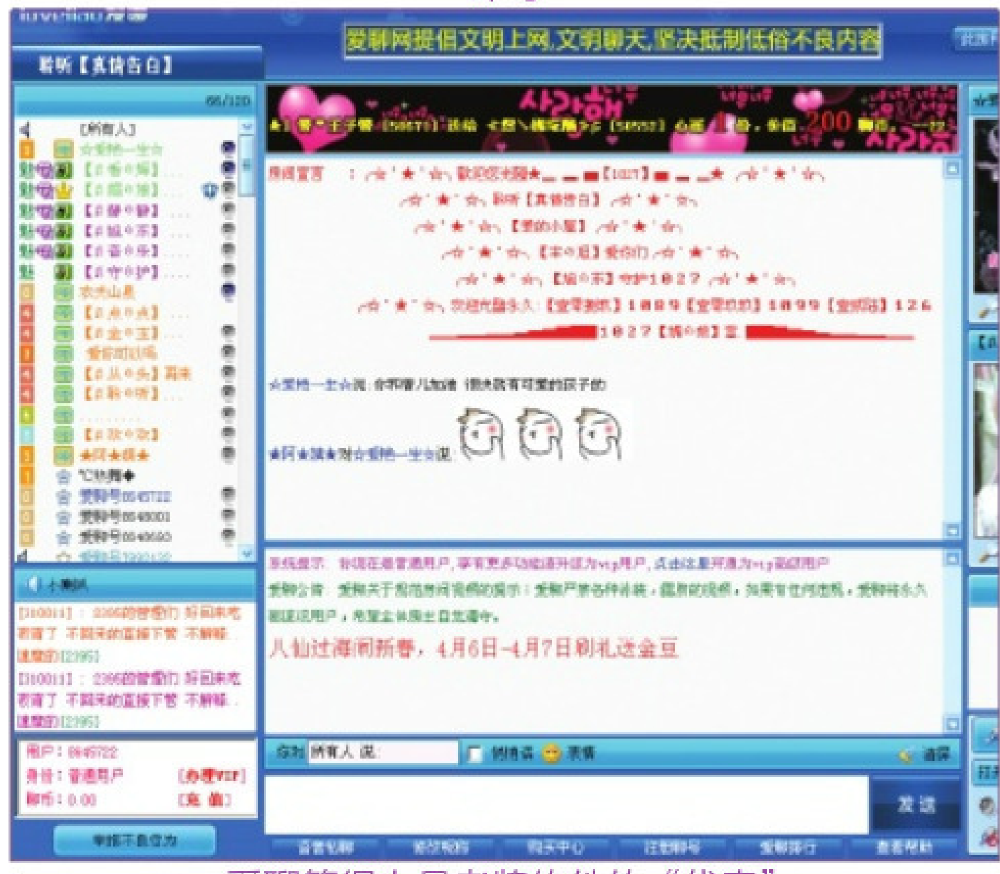
爱聊测评

爱聊的大厅界面简洁美观，在聊天室的主界面点击左边的一个区名，然后双击右边的某个房间名称就能进入。点击“抢麦”按钮即可抢麦，成功后你的抢麦按钮会变为“放麦”字样，再次点击就可以放麦。房间界面虽然欠缺时尚感，但仍属较为美观之列，显示了一款老牌聊天软件的应有的水准。爱聊房间的视频界面在右边，为双视频配置，标准状况下清晰度不错，但放大后清晰度下降明显。K歌的音频流畅度和效果都属尚可。

爱聊也提供有一些特色功能，比如在用户信息界面可以选择是否开启进房消息和进房动画，可以提高你对大家的吸引力。

在爱聊的房间中，只有1号麦位置的人能开伴奏唱歌，2号麦上的用户只能说话。另外，2号麦的话音会经过1号麦内放后再次播放，产生一定的延迟和回音。礼物道具的品种较为丰富，在公聊和私聊中都可“送礼”——点击对方的名字，然后选择“赠予礼物”即可。房间可以设置密码，锁房后只有知道密码的人才能进入。

整体来说，爱聊语音视频聊天室具有较好的语音效果和真实的视频功能，适合快速寻找网上好友聊天、K歌之用，但人气平平的流量可能会降低对新用户的吸引力。


爱聊算得上是老牌软件的“代表”

可乐视频社区

可乐视频社区大厅界面较为美观，分类简洁。房间采用标准的3公麦视频设置，用户可以选择上公麦展示自己才艺，也可以与好友交流发表观点。3视频的设计，能够更好地为用户互动提供服务。视频的清晰度一般，K歌（音频）的效果相比而言较好，至于礼物与大/小喇叭的设计自然也不会落下。

可乐视频社区提供了多种会员身份，每种身份都有不同的权限，可以体验不同的乐趣。如在房间内，大亨、超级大亨、财主、超级财主、天使主持、超级主持都能拥有场景，系统会默认地赠送特效。其中大亨、超级大亨、财主、超级财主还可以在商城提供的选单中根据自己的喜好购买特效。

可乐视频社区功能完备，是一个较“开放”的网络平台。但其房间设置主要以秀舞、视频聊天为主，专用K歌房间质量明显不足，在这里很难结交到更多喜欢K歌的朋友，分享K歌带来的愉悦。而对一些公频公麦“诱惑”信息的屏蔽管理不严格，势必会影响其长期运营的稳定度。


可乐视频社区可以说是新生模仿者的范例

兵马未动，粮草先行

要想在网络（或电脑）上获得较好的K歌效果，选购一些高质量的设备自然是必备的步骤。在硬件方面，独立声卡（以创新为主）+专业话筒（品牌动圈麦或电容麦）+红外摄像头（具备专业秀脸秀舞功能，能让拍摄者看起来更加时尚靓丽）都是必不可少的设备。对于追求性价比的读者来说，个人推荐创新SB Live！5.1 SB0060（参考价格150元）、得胜或iSK的动圈麦（淘宝价30~150元）、菲主流或金和田红外摄像头（淘宝价100~200元）即可满足需求。相比目前流行的电脑集成声卡方案，这些设备能带给你天翻地覆的歌唱新感受。而在软件方面，偶尔唱唱歌，不做点歌台职业歌手的话，创新官方驱动自带的效果即可满足需求，如果想获得更专业的效果则必须安装创新声卡KX驱动。除此之外，在软件方面还有一个必需要重视和安装的东东，那就是下文即将介绍的“K歌必备工具”——K歌虚拟视频软件。

三、自弹自唱，K歌必备虚拟视频软件扫描

工欲善其事必先利其器，要想在上文这些K歌平台展示出自己的“真正实力”，K歌虚拟视频软件更是必需的工具。

9158虚拟视频（新浪虚拟视频）

下载地址：http://vv.show.sina.com.cn/

如果将前文介绍的平台比喻作“网络游戏”，那么虚拟平台就好比是“单机游戏”。并且，这些K歌虚拟视频软件本身就是一款独立的个唱KTV软件，功能相当丰富。

9158虚拟视频可以在你电脑上模拟一个摄像头，在QQ、MSN、UC、9158等任何支持摄像头的软件/聊天室里使用。用户可以实现在线听歌录歌，播放电影、MTV以及图片到模拟摄像头与网友共享。

无论是视频还是照片，都可以添加各种特效，软件支持动画、边框、挂件、灯光、特殊、FLASH等多种特效，更有瘦脸塑身、X光叠加、多人通道等新特效，还可以通过列表下方的“上传特效”自行上传自己的特效，让自己的视频更显个性化。

“KTV点歌台”是9158虚拟视频的主要功能，用户可以通过它来进行伴奏演唱，能够实现与现实KTV包厢相同的效果，并且还可以将演唱录制成作品传播，支持榜单选歌、语种选歌、歌手选歌、拼音点歌以及直接搜索歌曲等方式。选定的歌曲会下载放在已选歌曲的“歌曲列表”之中，大家不妨把自己喜欢的歌曲依次点击下载以做备用。可以添加本地歌曲，亦可对列表里面的歌曲进行循环、删除、清空、提前、置后等操作。

9158虚拟视频支持在所有背景下合成字幕录像，支持对演唱进行录音录像。软件具备超强的背景设定功能，网友可把自己喜欢的图片和视频素材做成背景，制作自己的MV。超大的歌词库支持2万多首歌曲的卡拉OK字幕显示，支持原唱伴奏任意切换，是网络K歌、练歌不可或缺的工具，实用性与可玩性都很丰富。

呱呱K歌伴侣

下载地址：http://k.17guagua.com/

呱呱K歌伴侣是一款专业的音乐K歌软件，拥有数万首歌曲、同步歌词、卡拉OK效果以及多种独特的音频特效，可完美体现在线卡拉OK的效果，让大家在家一样能体验卡拉OK。用户无须事先下载歌曲，点击音乐即可立刻开始播放，支持绚丽的桌面歌词效果，各种显示样式可以根据用户自己的习惯和个人爱好定制属于自己的专属效果，让歌词更加绚丽。支持“特效文字”，打开视频特效后，点击“添加文字”即可按需选择字体、字号、颜色，为视频添加所需的文字。

要想K歌，只需单击主界面中的“在线点歌”，按需选择歌手歌曲即可。支持“万能音效”，可让K歌者的声音更为动听或与众不同。支持“变声音效”，可为需要搞怪的爱好者提供施展想象力的空间。支持百种个性化视频特效（含边框、灯光、动画、挂件几大类），可到官方主页“视频特效”区下载各种最新特效，让自己视频实现更绚丽的表现效果。

MVBOX

下载地址：http://www.mvbox.cn/mvbox/



音视频效果出色的MVBOX颇受欢迎

MVBOX也是一款集音频、视频于一体的多媒体虚拟视频娱乐软件，号称具备最新、最快、最全的高音质流行歌曲和丰富的网络原创歌曲KTV资源，通过它你不仅可以在线听歌、K歌，还可以录制自己的高质量卡拉OK歌曲和画面清晰的MTV作品。同时，MVBOX也具备强大的虚拟视频功能，让大家在使用QQ、UC、MSN、9158、呱呱等进行视频聊天时，可以很方便地利用画中画、调色板、滤镜和抠象、特效等功能来美化自己的视频；也可播放电影、MTV、图片到虚拟的摄像头中与网友共享。

从实际功能来看，MVBOX提供了强大的搜索推荐功能，在MVBOX点歌台里用户可以方便地搜索到自己想要的歌曲、歌词、图片、视频和特效等素材。例如，如果大家想为自己录一首歌，只需从歌曲列表中选取用作伴奏的歌曲，在歌名上点击鼠标右键，在弹出的右键菜单中点击录音，系统就会自动地在播放音乐的时候同步打开录音开关，大家只需放声歌唱就够了。

酷我K歌

下载地址：http://k.kuwo.cn/

酷我K歌是一款K歌必备的练唱工具，支持海量的歌曲库，练唱K歌操作非常简单，MV资源使得K唱体验更加真实，独有的“练唱图”功能可以帮助用户快速提高歌唱水平。其他功能和上述产品类似，不再详细介绍。

结语、我歌故我在

“就算生活给我无尽的苦痛折磨，我还是觉得幸福更多！”我歌故我在。快乐时可以情不自禁地高唱几句，苦闷时也可高歌一曲，有歌就有欢笑，有歌的日子人生才不会寂寥。

在传统唱片业逐渐衰退的当今，网络音乐却在快速崛起。而网络K歌娱乐平台作为网络音乐应用的一隅也在向我们展示出越来越多的魅力。以9158、新浪SHOW、呱呱为代表的多人视频KTV模式正在受到很多潮人与音乐爱好者的追捧，值得我们关注。

当然，要想这类平台获得更多用户的认同，平台使用的方便性、娱乐性需要进一步提高，收费功能的额度则需适当降低才行，这样才会收获更充足的人气。对于互联网娱乐平台来说，有了人气，还怕没有前途吗？ P



■浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

到目前为止，2011年的主题似乎依旧围绕着多灾多难打转。然而，在弥漫着悲伤与恐慌的时刻，我们也不能忘记世界上有着许多精彩事件正在上演，而将那些趣闻轶事和精彩的片段收集起来、带给阅读杂志的诸位朋友片刻的轻松则是我们的工作。希望本期的网罗天下栏目，也能给您带来一些惊讶、一些欢乐、一些思考，和一些好心情。

——Fall Ark

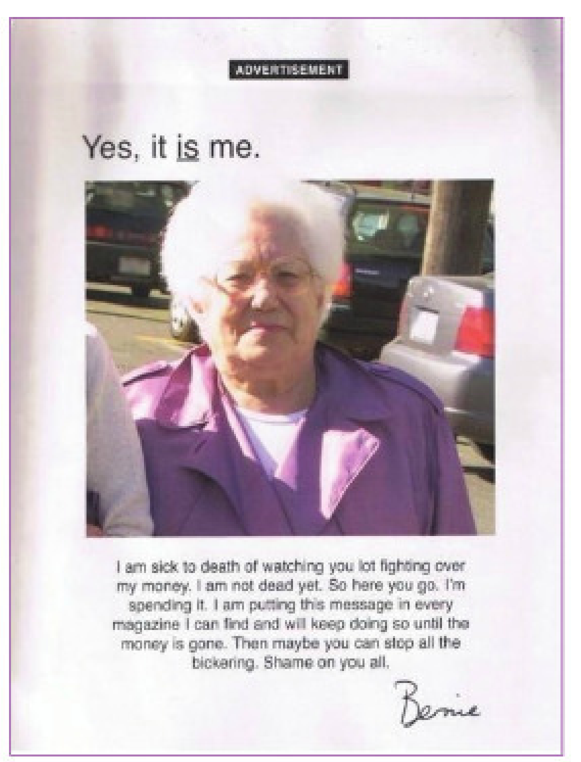
Fall Ark的方舟新闻中心

广告纠纷：公开信引发的轩然大波

http://imgur.com/ubGmb

http://www.fipp.com/News.aspx?PageIndex=2002&ItemId=11994

与传统媒体类似的是，互联网的热点在具有时效性的同时往往也会让人体验到轮回的意味。最近，一位国外网友就掘出了2004年在许多爱尔兰杂志上刊登过的一则广告，瞬间在社区中引发了热议。



这则广告的标题是一行大字——“没错，就是我。”更夸张的是，出现在广告构图的主体元素——一张老太太的生活照下面的也不是广告词，而是她写给自己晚辈的一封信：

“看着你们为了我的钱争来吵去我真是受够了。我还没有死呢！好吧，现在我就把钱花了。我会把这则信息发到我能找到的每一份杂志上去，一直发到钱都花光为止。或许到那个时候你们总算能停止争执。你们真是丢人。

——伯尼（Bernie）”

尽管这封公开信没头也没尾，既无前情介绍也无人物信息，但这种干脆直率的形式恰恰触动了众多读者的心弦。遗产纠纷、子嗣吵闹再加上无能为力的老人……“伯尼”瞬间成为了许多爱尔兰人口中的关键词，数以百计的读者写信或打电话给杂志出版商，要求了解关于这位老人的更多信息，甚至有许多人提出要寄些礼物给她。报纸和电台也顺应大众的呼吁纷纷介入调查，然而真相却让人出乎意料：“伯尼”根本就不存在，照片中的老人实际上是位模特，而这则广告的目的则是为了让人们了解到杂志期刊这种媒体在广告宣传上的“力量”，整场事件背后的谋划者正是爱尔兰杂志期刊协会（PPAI）。

在意识到被这份广告欺骗了感情的同时，部分网友也纷纷表示这个创意确实不错。而且作为谈资来说，的确也存在一些积极意义，能够让读者直面某些社会问题，反思老人和子女之间的关系，有助于净化心灵、缓解压力。最重要的是，这则广告并没有向受众群体们索取任何物质上的回报，因此最多只能算是善意的炒作。

当然，并不是所有的读者都能够接受这种无中生有的噱头，理由同样很简单：当宣传者不惜借助编造谎言的手段来达到目的，即便这一次两次的行为没有恶意攫取利益，但又如何能保证下一次也不会呢？这种行为的底线到底在哪里呢？联系到近一段时间国内引发巨大争议的一些炒作事件和背后的网络推手们，在互联网信息传播速率飞速提升的当代，这一忧虑恐怕还要陪伴我们很久。

超级玛丽达人：同时玩通4个游戏

http://tasvideos.org/3104S.html

http://v.youku.com/v_show/id_XMjU2Mzk4MzQ0.html

自从带有录像功能的模拟器出现以来，各种在辅助工具的协助之下（简称为TAS）、突破人类极限的神奇模拟游戏视频就如雨后春笋般层出不穷。除了最常见的“最快通关”、“100%完成度”等类型之外，也有些比较另辟蹊径的例子，比如就在今年4月初，一位名叫agwawaf的玩家就发布了一段“四合一”的视频，利用相同的输入序列（模拟器的录像原理是记录下玩家的操作序列命令并保存成文件，之后载入游戏ROM并按照记录下来的序列命令重新控制游戏即



可产生播放录像的效果）运行红白机时代四作《超级马里奥兄弟》的最快通关录像，历时10分39秒就能打通4个游戏，实在是让人五体投地。

这种“四拼一”的通关模式并非首创，agwawaf也是参考了许多前人的经验并不断研究，才完成了这份让人叫绝的视频。当然，要想用相同的命令同时流畅地运行4款截然不同的游戏，其过程必然是艰辛无比的。他在TASVideo网站上传的序列命令统计显示，整个游戏过程中经历过六万次以上的读档，而如何使用相同的命令在不同的游戏中进行不同的操作，除了按键的时机之外，更是运用到了每款游戏操作方面的细微区别，例如：

同时按住“左”和“右”时，1代和2代的马里奥会向右走，2代美版游戏会向右跑，3代则会停止加速。

同时按“左/右”和“下”时，1代、2代以及2代美版的马里奥会停止加速（起跳过程中除外），3代则会快跑。

1代和2代的游戏中，起跳落地后不松开A键，快速重按A时马里奥不会起跳。2代美版和3代则会照常跳起来。

正是依靠着这些细微的差别，agwawaf同时在4款游戏中控制马里奥闪转腾挪、上蹿下跳，最终在10分39秒75这个时间点击败了所有的最终Boss，顺利地救出了公主。更难能可贵的是，除了最早的游戏是在5分钟左右就早早通关之外，其余3款游戏的结束时间相差只有不到20秒。

最后，这一成绩比之前日本玩家创造的纪录整整提高了20秒——在TASVideo上，《超级马里奥兄弟3》的最短通关时间是10分25秒。换言之，让同一命令序列能在10分钟多一点的时间内解决另外3款游戏，agwawaf仅仅“浪费”了15秒时间，不得不让人赞叹这种惊人的耐心与效率。



坏香橙的趣闻自留地

1.铁钉、榔头与阴影
——素描艺术的新天地

学过美术科目的读者朋友应该都清楚，想要踏实地把握绘制物体结构的能力，速写会是种不错的练习方式。与此类似的是，对于“光线”与“阴影”这些要素方面来说，素描练习应该会是比较合适的入门与提高方式。虽然对着石膏模型画来画去似乎实在是缺乏趣味，但这种藉由反复练习来让基础能力水准得到螺旋形提高的途径的确是最合理也最牢靠的。不积跬步，无以致千里，这句古语的寓意正是如此。

另一方面，对于已经拥有了可靠技能基础的创作者来说，改变传统的练习与创造模式，通过崭新的方法来创造出让人眼前一亮的新形态艺术并也并不是痴人说梦。没错，提起素描，大多数人的第一印象就是“用铅笔在绘图纸上组织线条来创作出具有光影效果的物体形象”，但又有多少人能够想到，通过分解形式背后的要素，利用似乎与绘画完全没有联系的素材也能做出相同的效果呢？

至少，来自英国约克郡的马库斯·李维先生就在这个陈旧的题目之下找到了新的方法。尽管从具体的表现形式上来看似乎变化不大——描绘阴影与光亮部分不同深浅效果的手段依旧是疏密不等的点线结构——但是，具体的创作媒介可是与传统的方式截然不同：握在这位艺术家手中的工具不是铅笔，而是普通的铁钉与羊角锤！

说实话，尽管从理论上看起来似乎并不复杂，但稍微细想之后便会发现，这种看似平凡的创作方式必须拥有坚实的绘画基础做后盾才能运转得流畅自如——要知道，李维先生在拿起铁钉敲打构图之前并不会去描绘草稿，所有的创作全凭自己脑中的构想与手中的感觉来进行指引。同时，这种“板上钉钉”的“绘图”方式也令修改与完善工作变得极为困难，倘若没有充足的经验恐怕根本无法做出可以展示的作品吧。


正在工作的马库斯·李维先生


不必怀疑，构成这幅素描的元素就是铁钉与阴影


这张似乎能看得更清楚一些

据李维先生自己讲，每件作品平均下来需要15 000到50 000根铁钉才能完成，通过对钉子高度、间距与角度的调整即可控制画面的轮廓形状与光影深浅，除此之外，灯光对全局效果的影响也是不容忽视的，而且更奇妙的是，在不同的光线条件下整体画面也会展现出风格各异的效果，无论是遮盖力较浅的铅笔素描还是色调较深的炭笔画都能显示在观众眼前，实在是令人叫绝。

最后，看到这里，对于艺术细胞较为丰富的读者朋友来说，想必会想到另一种“组合点线来构图但创作门槛较低”的图像艺术制作形式，倘若如此，那你可千万不要错过下一条趣闻的内容。

出处链接：

http://www.odditycentral.com/pics/marcus-levines-hammered-nail-art.html#more-24250

拉近镜头仔细瞧瞧，这份工作需要的耐心与集中力，果然不可小觑

2.手指、魔方与色块
——点彩艺术的新境界

“好吧，通过疏密不等的布局来构建光影效果的确不是新手可以触及的领域，但如果退而求其次，在均匀分布的钉子表面涂上深浅不同的颜色来形成一个个彩点，最终在视觉效果上获得完整的构图形状，这种方式应该会容易些吧？”

啊，没错，相比之下，从执行的难度来说，这种方法的确要简单一些，事实上，这种“通过色彩点阵来构筑画面图案”的创作方式早在传统的西方绘画艺术领域便有实例，那就是“点彩”，这方面最著名的例子就是印象派画家乔治·修拉的《大碗岛星期日的下午》，学习过艺术史的同学肯定对这个例子不陌生。

但是，尽管有名作在先，但对于这种声名远扬的艺术形式我个人却无法完全认同。虽然从实际的效果来看，身为绘制者的画家本身无疑是艺术创作的主导者，但这种舍弃大面积平涂转而用机械式点触来制作画面的方式是否有些舍近求远的意味？

当然，这种浅薄的见解仅仅是我这个艺术门外汉的一家之言，有志在点彩艺术领域继续钻研的朋友请不必介意。不过从另一方面来说，在这个理念与思潮不





著名波普艺术家安迪·沃霍尔创作的玛丽莲·梦露肖像，魔方色块重制的效果出乎意料地合理（左图）
左起第一位应该很眼熟吧（上图）

断革新的今天，各种传统的艺术形式都通过崭新的表现手法焕发了让人耳目一新的生机，素描艺术如此，点彩艺术当然也一样——不过这次的小道具可不是榔头与铁钉，而是某种色彩缤纷千变万化的小装置：魔方。



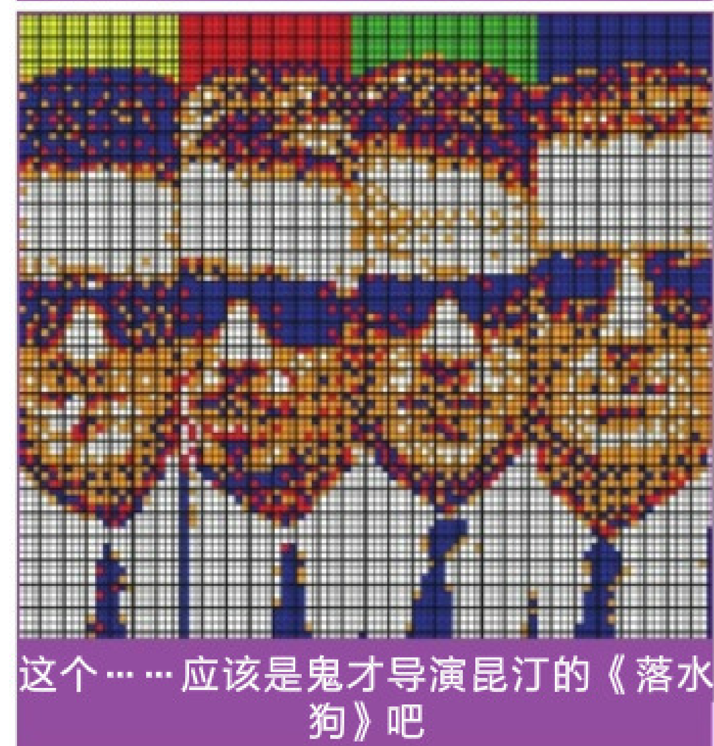
来自加拿大多伦多市的Cube Works Studio就聚集了这样一群擅长摆弄魔方，用不同的色块拼凑起来构筑绘画作品的奇人高手。需要特别强调的是，这些艺术家调整每个魔方表面色块的方式可不是暴力手段，而是老老实实一步一步地把玩魔方来制造自己需要的效果。据说，幅面较大的作品使用的魔方数量甚至在12 000块以上，天哪，这种持之以恒的耐力真是让人肃然起敬。



这张画大家应该都不陌生——米开朗基罗的《创世纪》



效果非常赞的剪刀手爱德华



这个……应该是鬼才导演昆汀的《落水狗》吧

最奇妙的是，除了传统风格的绘画名作之外，现代艺术与电影作品同样也是Cube Works Studio的创作主题。说实话，这种意外的协调性给人的感觉相当不错呢。

出处链接：

http://www.odditycentral.com/pics/cube-works-makes-twisted-artworks-from-dozens-of-rubiks-cubes.html#more-24137



在我的印象中，大约10年之前，在国内众多以“文摘”为卖点的杂志上，一篇主题为“网络成瘾的XX个症状”的文章曾经被广为转载，热门一时——别误会，这个题目与如今那犹如洪水猛兽的“网瘾”没什么关系。如果没有记错的话，“半夜起床去卫生间的途中也要检查一下电子邮件收件箱”以及“回到床上合眼后会看到花朵形状的幻觉图案（ICQ的图标）”就是这篇文章所提及的两条“症状”。显而易见，对于10年前的大众读者来说，这篇明显带有译文风格的文章很难产生什么共鸣，但对于经历了10年发展进化的国内互联网用户来说，重新拾起这篇旧闻回顾一番，感悟肯定会大有改观。

量变引发质变，这个耳熟能详的习语恐怕会是形容互联网发展状态的最佳句式之一，不是么？

■北京 坏香橙

1.在线矢量图像转换工具——vectormagic

http://vectormagic.com/

与传统的位图格式图片相比，矢量图形最大的优势就是可以在不失真的前提下自由调节图片的大小。无疑，这种“无级缩放”的效果对于众多图片收集爱好者来说会是个值得注目的优点，但是要想把普通的位图文件转换为矢量图文件则并非易事，细微的调节技巧自然是必要的条件，另一方面，矢量图本身的缺陷——难以表现自然过渡的颜色层次——也是必须考虑的前提。正因如此，对于大多数缺乏经验的新手来说，虽然如今的网络上已有不少专业与非专业的转换软件可供选择，但对于只想尝试一下实际效果的朋友而言，不需要下载的在线转换工具才会是最好的体验工具。没错，我们需要的就是vectormagic这种便捷的在线应用服务。

如果大家的目的仅仅是体验，那么这个工具使用起来不会有什么难点：点击页面中央左侧醒目的“上传图片”按钮，选择需要转换的图片文件，确定之后稍等片刻，然后就会有新出现的页面向你展示转换后的效果。如果你选择的图片包含有细腻的光影渐变，那么转换后的结果可能会让你大失所望，相比之下，单色以及单纯的勾线图效果应该会更好一些。

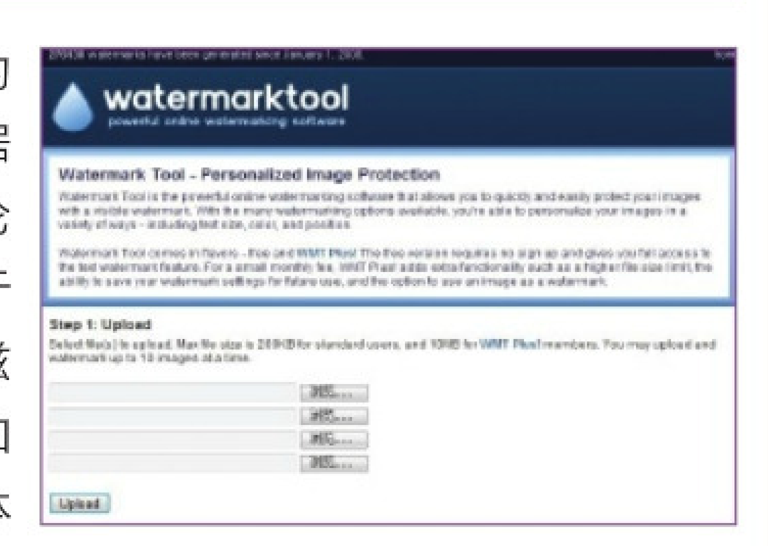


如果转换的结果让你很满意，想要下载保存的话也很简单——在预览页面的右上角可以看到一个非常醒目的“下载”按钮，点击后会看到一项需要提供E-mail地址的对话框。填写完毕后，把收到的电子邮件中提供的提取码填写到下载页面中的另一项对话框中，确定后即可开始下载。值得一提的是，尽管看上去比较简陋，但实际上vectormagic还是提供了部分属性选项可供调整，经验较为老道的朋友可以逐一尝试。除此之外，这项工具最大的缺陷就在于免费使用次数仅有两次而已，不过对于应对一时之需的用户以及浅尝辄止的体验者来说，这样的使用次数应该足矣。

2.在线水印添加工具——watermark tool

http://www.watermarktool.com/

经常在各种BBS上发帖的读者朋友应该不会对“盗图”这种让人反感的行为感到陌生。自己辛辛苦苦拍摄的作品被缺乏道德感的看帖者毫无愧意地据为己有然后在其他论坛上张贴出来，对于原创者来说，个中滋味肯定不会好受。如何在不破坏图片整体观感的前提下标示出创作者的身份？Windows画板自带的涂鸦功能明显无法满足这种要求，更为专业的图片处理软件才是正确的选择——不过在实际上，如果你手头上没有Photoshop的话也无妨，五花八门的在线水印制作添加工具一样也能满足你的要求，今天介绍的watermark tool就是代表之一。



和大多数以“便捷”为设计原则的在线工具一样，watermark tool在使用方面同样没有任何门槛。需要添加水印的用户需要做的只有添加上传图片（支持批量上传）→确定水印文字内容→调节水印的字号、字体与颜色→确认生成图片即可。需要注意的是，watermark tool免费用户的图片大小上限为200kB，而且美中不足的是，这个网站不支持中文字符。不过，如果需要标注的内容是电子邮件地址的话，想必英文字母也会是够用了吧。

3.在线图片文字扫描工具——Free-Ocr

http://www.free-ocr.com/



一般而言，放在栏目结尾部分的内容要么是凑数的条目，要么就是重点的压轴戏。从实际功能来说，Free-Ocr无疑会是后者。尽管页面布局非常简陋，但实际功能却丝毫不含糊——这个看似不起眼的网站允许用户上传大小不超过5MB的图片或者体积小于20MB的PDF文档，然后从上传的文件中包含的图片分析提取出各种字母与句段并生成文本。让人意外的是，Free-Ocr支持的语种多达29种，从比较常用的英语、法语与德语到比较生僻的意大利语、西班牙语以及土耳其语等等都在可以辨识的范畴之内。虽然不支持中文依旧是个让人遗憾的缺陷，但考虑到这件工具完全免费且无需注册的优异特性，大家都会肯定Free-Ocr的实际功能吧。P



你的手机，让黑客颜面尽失！

——构建无懈可击的智能手机安全屏障

■贵州 冰河洗剑

关键字：手机 黑客 安全屏障

编者按：流量莫名其妙超限，话费数百上千元，手机中的照片竟被他人贴到网上……曾经只出现在PC上的安全问题已转移到了手机上。智能手机虽渐渐普及，但人们对其系统的安全隐患知之甚少，甚至许多媒体对智能手机安全性的宣传都存在误区，是时候意识到问题的严重性了，这篇文章将揭示各种手机安全威胁，并为大家提供全面的安全解决方案。

危机迫在眉睫，手机安全意识急需提高

手机软硬件发展速度令人吃惊，可许多手机用户对手机安全的认识似乎还停留在10年前，这种情况非常危险，可能会在某天因为缺乏常识给自己造成巨大损失。

1.从电影《防火墙》看智能手机安全威胁

早在2006年，一部好莱坞大片《防火墙（Firewall）》讲述了一群高科技罪犯试图入侵银行盗取1亿美金的故事，向观众展现了神乎其神的黑客技术（**图1**）。影片中罪犯为了获得银行安全主管的防火墙密码，利用了各种先进的电子设备，监控和窃听他的各种最隐私信息。对手机的入侵虽然不是影片中的重点，但影片还是非常全面地展示了各种针对手机安全的入侵攻击。其中有一个片段，一位女士将手机放在桌上，暂时离开了座位，而罪犯则利用这个短暂的机会，利用蓝牙入侵了女士的手机，从中窃取了许多私密的资料信息。此外，罪犯还通过各种手段监听手机通话，获得目标的一举一动。



好莱坞大片《防火墙（Firewall）》

手机真的很容易被破解入侵吗？监听手机短信与通话内容是一件很简单的事吗？如果现在是2006年，影片中的技术离国内的普通用户还很远，但到了智能手机几乎普及的今天，普通用户的手机安全意识似乎还停留在《防火墙》上映之前……目前威胁手机安全的途径更多，危害也更加严重，我们不得不加以重视。



2.“手机门”事件，折射手机安全意识薄弱

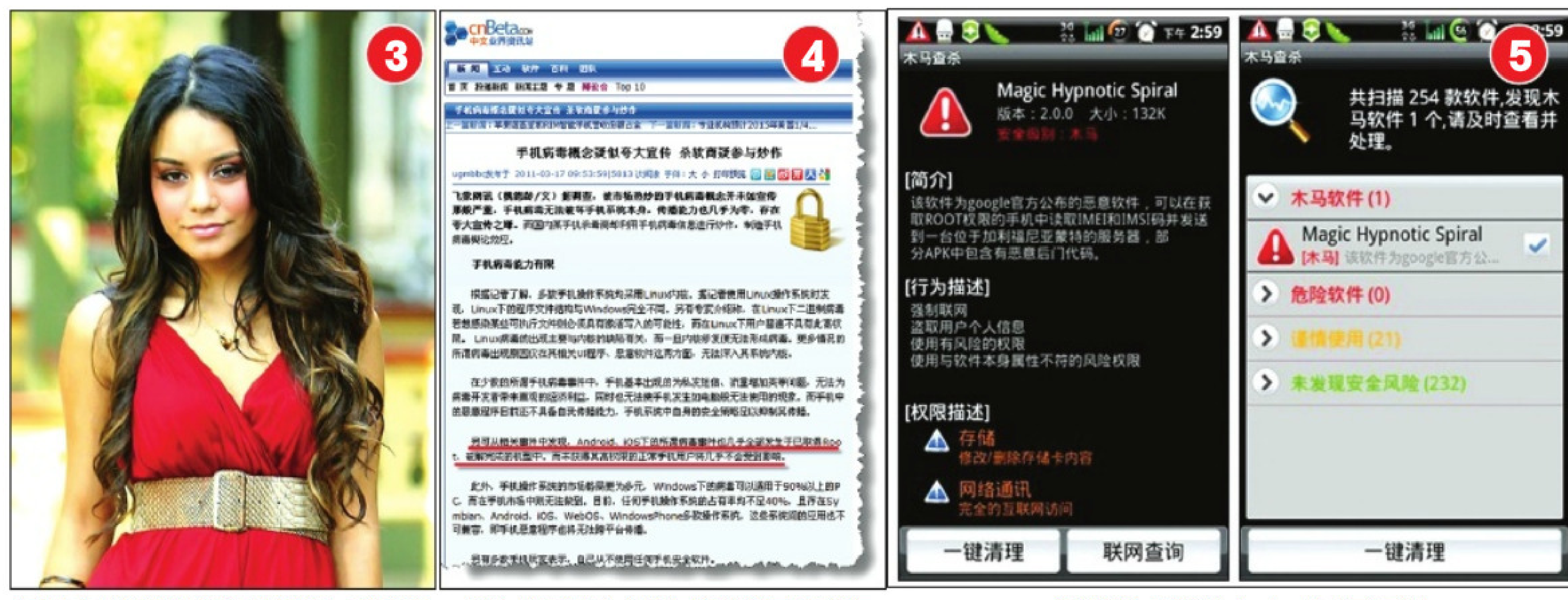
国内的手机安全现状非常令人担忧，不仅许多普通手机用户缺乏手机安全意识，甚至许多媒体也常常在手机安全宣传方面犯错。对于普通手机用户来说，手机木马病毒攻击、流量攻击、蓝牙破解等黑客技术可能从未听说过，但各种手机“艳照门”事件却屡次发生，各家媒体也有过报道。国外同类事件也同样频繁发生，最近的2011年3月还爆出了更令人震惊的美国好莱坞当红女星艳照门（**图2**），多达50位好莱坞当红女星集



美国爆出50位好莱坞当红女星手机艳照门

体遭殃，其中凡妮莎·哈金斯的数百张裸照已于网络疯传（图3）。

普通手机用户缺乏手机安全意识情有可原，但媒体若不重视或缺乏手机安全的知识，在进行知识宣传普及时也会犯下错误。例如网络上一篇关于手机安全的文章（http://www.cnbeta.com/articles/137512.htm）就给读者传达了错误的信息，文中认为"Android、iOS下的所谓病毒事件也几乎全部发生于已取得Root、破解完成的机型中。而未获得其高权限的正常手机用户几乎不会受到影响"（图4）。然而就在该文发布的那段时间内，就爆发了一次非常严重的Android木马后门事件（图5），现实有力地反驳了文中的一些观点，也让我们认识到手机安全绝不是炒作空谈，它与用户个人隐私息息相关。



手机自拍裸照外泄让凡妮莎·哈金斯的健康形象受到影响

媒体的手机安全知识宣传普及也存在误区

危害极为严重的Android木马后门

手机安全软件贼喊抓贼？——网秦飞流事件及人们对手机安全软件的偏见

2011年的央视3·15晚会上，曝光了手机杀毒软件"网秦"串通"飞流"下载软件，恶意扣取手机用户费用的事件（图6）。据调查称，安装飞流软件后会出现手机故障，同时飞流软件会卸载其他安全软件，只有通过网秦交费更新病毒库后才能正常使用（图7）。网秦是国内非常著名的手机杀毒软件厂商（图8），在这次事件中被控诉侵害消费者权益的"七宗罪"：强制订阅扣费、捆绑流氓软件、更新有假、退订吸费、伪装骗费、自研病毒和充值陷阱。因为网秦事件的发生，让不少媒体或用户质疑手机安全软件，一种极端的论调出现——手机安全软件"贼喊抓贼"。他们认为手机安全软件厂商一边开发散布传播手机病毒，一边推广自己的杀毒软件，通过炒作和夸大手机病毒的危害而推广自己的产品。

媒体报道中最为典型的是《信息时报》，该媒体曾在2009年8月14日刊发《手机病毒几乎为0》的报道，认为手机安全公司炒作手机病毒，并告诫用户不要随便下载比"病毒"更危险的手机安全软件（图9）。其后2010年11月12日又发布《手机"僵尸病毒"仅是SP乱扣费》的报道，认为是手机杀毒软件公司幕后策划"过百万手机染僵尸病毒"新闻。



CCTV曝光揭露网秦手机安全软件

网秦与飞流下载合谋吸费陷阱

备受指责的网秦手机杀毒软件

部分媒体认为手机病毒几乎不存在

不可否认，网秦之类的公司确实有炒作病毒的嫌疑，但就此认为手机病毒为"0"或者所有的手机病毒都是手机安全软件公司的炒作就大错特错了。电脑操作系统上有病毒，手机操作系统上却没有病毒？某些杀毒软件厂商有制作病毒的能力，恶意攻击者就没有了吗？其实相比电脑操作系统，手机操作系统存在着更多的漏洞可以给病毒制作者利用。可以肯定地说，手机病毒绝对存在，其带来的危害也显而易见，并不是所有的手机安全软件厂商都会自编自导贼喊抓贼。智能手机的普及，必然会伴随着手机病毒的大面积爆发传播，这是一个不可否认的事实。现在有许多免费的手机安全软件，例如金山手机卫士、360手机卫士和腾讯QQ安全助手等，用户完全不必担心被这些安全软件莫名收费，相反可以切实感受到它们在保护隐私与防止消费陷阱方面所带来的实际效果。那种对手机安全软件的极端偏见认识，实在有些过于主观想象了。

你碰到过吗？——各种手机安全威胁及其危害

手机安全性差，黑客能轻易窃走用户的隐私数据，包括用户存储在手机中的短信、照片、文件、邮件等……此外，还有更重要的隐私数据，例如银行卡、股票证券、聊天软件、邮箱等的账号密码。对这些数据的各种攻击手段中，最常见的有蓝牙破解入侵、木马后门控制和病毒传播，这些攻击方式对手机用户所造成的危害非常大。

危害1：隐私机密数据丢失

几种攻击方式中，蓝牙破解入侵属于暴力型的直接攻击。所谓的蓝牙破解入侵，是指攻击者利用软件暴力破解蓝牙连接密码（图10），从而进入手机直接下载用户隐私数据文件。蓝牙破解入侵在国内比较少见，但在国外却非常多见，而且它实施的条件非常简单，只需要一个破解软件和一个蓝牙接收器，就可轻松入侵开启了蓝牙的手机。笔者曾对周围好友的手机蓝牙密码进行测试，30多台手机中有过半仅在3分钟之内就成功破解入侵。许多用户通过蓝牙共享了手机中的大量文档，其中不乏一些隐私数据。当入侵攻击者成功破解蓝牙密码后，就可以在用户不知不觉中轻易地窃走它们。



蓝牙破解入侵


小提示： 本刊2009年10月下的《真实或虚幻——大片中的网络技术》一文曾详细介绍过蓝牙入侵破解的原理和过程。

危害2：手机变“肉鸡”，监听控制受摆布

木马后门传播控制的攻击方式更加广泛，危害性也更大。例如2011年初爆发过一款“死亡补丁”木马，它伪装Nokia官方向手机用户发送一条短消息（图11），用户点击其中链接后即自动下载木马，其传播方式非常具有迷惑性，不少用户都会上当。

手机系统的木马后门一样有严重的危害性，甚至因为手机系统的不完善，导致木马入侵时更加容易。前面提到的新型Android木马后门攻击事件，就是一种名为“安卓卧底”的木马，它通过感染各种常见的智能手机软件和游戏，从而进入用户的手机系统。在窃取用户隐私的同时，可以利用系统溢出漏洞获取Root权限，攻击者再通过云端指令控制用户手机，实现包括删除系统文件、程序，甚至窃取几乎所有文件的操作。可以说一旦感染，用户手机就完全沦为“肉鸡”。木马后门的危害非常大，除了手机变成“肉鸡”外，攻击者还可监控手机发送接收的短消息，监听用户的手机通话，窃取记录各种股票、网银账号密码等。



狡猾的“死亡补丁”木马伪装成官方短消息

十大手机超级病毒之一：监控短信监听通话的“X卧底”

“X卧底”出现在2010年底，危害极大，它不但可以监控用户收发短信和通话记录，还可远程开启手机听筒，实时监听用户通话（图12），并利用GPS功能监测到手机用户所在位置，对用户安全隐私造成极大威胁。该病毒下载后自动安装，不会出现在系统桌面上。监控者可通过软件选择要监听的内容，设置监听的时间，用户的通话内容完全被监听者所掌握。



媒体报道“X卧底”监听手机及周边通话

危害3：手机吸费，感染传播病毒成“僵尸”

在各种有关僵尸的恐怖游戏和电影中，遭遇僵尸袭击后的人类会同样变成僵尸。这样的事情虽然没有发生在现实中，但却出现在了手机上。2010年11月，央视《每周质量报告》报道称，2010年9月的第一周，发现全国近一百万部手机感染了“手机僵尸”病毒。感染病毒后手机会自动在后台悄悄地向所有联系人发送短信（图13），短信所含链接也藏有病毒，其他人收到短信后若点击链接，则也会被安装上类似病毒。被感染手机的话费以滥发短信的形式流失，而且很多是广告短信，导致其他人因此遭受广告骚扰。

除上面的几种手机攻击方式外，还有一种非常广泛的手机安全威胁——手机丢失。很多“手机艳照门”事件的发生，就是因为用户未能作好手机加



手机变僵尸，自动发送带毒短信

密，手机遗失后个人隐私外泄。相比直接针对手机的入侵攻击，手机丢失隐私外泄发生的概率更大，后果也更严重。

防病毒防垃圾防骚扰，手机卫士搭建安全防线

为了防范各种手机入侵攻击，我们需要先搭建一个比较全面的安全防线，再以此为基础进行各种防护功能加强。这道防线要求能够监控手机流量、拦截木马病毒和垃圾短信等。金山安全和奇虎360都有免费的手机安全软件，提供了手机杀毒、防隐私泄漏、联网行为实时监控等功能。

1.简单易用的金山手机卫士

金山手机卫士提供流量监控、恶意扣费拦截、防垃圾短信、防骚扰电话、风险软件扫描及私密空间等实用功能，它目前已支持Symbian和Android两大主流智能手机系统，但可惜的是没有提供iOS版本，我们以Android版本为例进行讲解。在手机中直接从应用程序商店下载即可安装（图14），之后点击桌面上的“手机卫士”图标（图15）即可运行金山手机卫士，选择运行各项功能，包括网络浏览监控、风险软件等（图16）。



安装金山手机卫士　安装成功　金山卫士的各功能项目

步骤一：清理手机系统

首先我们可对手机中安装的软件和文件进行一下扫描，看看是否藏有木马病毒或恶意软件。点击功能列表中的“风险软件”，软件会自动扫描手机系统，根据软件的各种信息分析软件的风险等级（图17）。点击扫描到的风险项目，软件会弹出对话框（图18），可查看其详细信息，如果确认存在威胁可直接进行卸载。



扫描系统中的软件风险级别

步骤二：流量监控预警，严防“吸费”

清除恶意软件后，打开“网络流量监控”设置界面，防范各种后台吸费的病毒。勾选“开启网络流量监控”项目，即在后台运行流量监控软件，随时记录网络流量信息（图19）。点击“设置”按钮，可设置每月的流量限额，并可选择按月或日分配流量（图20）。一旦流量剩余少于分配额的5%时，软件就会发出警告，在屏幕上方状态栏中显示黄色叹号提醒图标，点击后可看到警告信息（图21）。



查看信息或卸载软件　手机网络流量监控信息　按月或日分配流量设置预警　流量预警信息

步骤三：号码拦截，堵住病毒来源

各种带病毒链接的短信是木马病毒的重要传播方式，而许多骚扰型的“响一声”来电，则是回拨收费陷阱，我们需要进行短信和骚扰电话的双重拦截。金山手机卫士自动开启了拦截功能，但还需要进行一下拦截设置。点击“号码拦截管理”进入设置界面（**图22**），选择“拦截记录/服务信息”，可查看短信和电话拦截记录。在黑白名单中可设置手机号码规则作为电话拦截的补充，并可设置来电显示和进行归属地查询，避免掉入“响一声”电话陷阱。



号码拦截管理界面



使用智能拦截规则

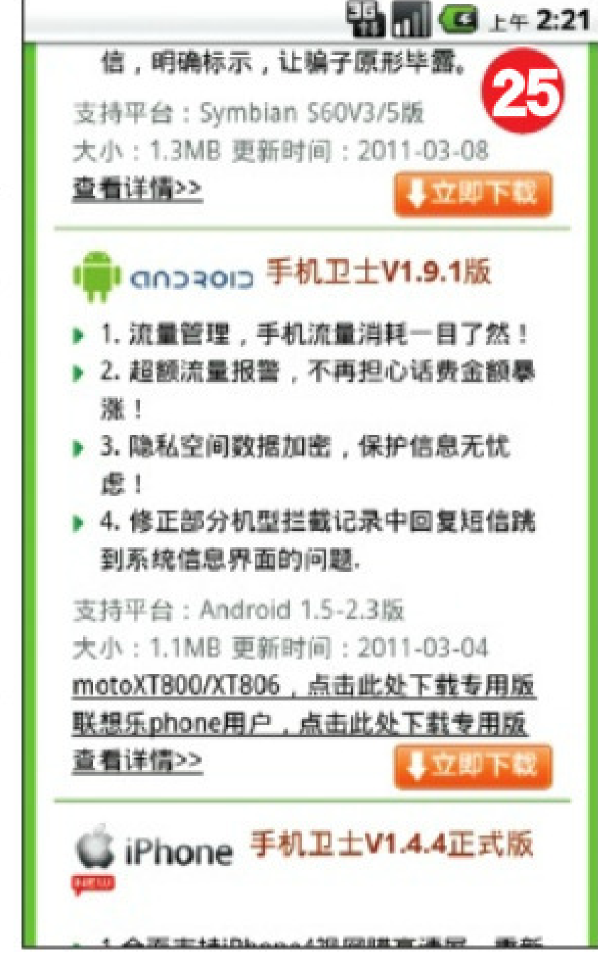


金山手机卫士拦截到欺诈短信截图

点击“设置”按钮对电话和短信拦截规则进行设置，使用“智能拦截”即可（**图23**）。智能规则需要经常更新金山手机卫士，以便获得新的拦截规则。金山手机卫士的短信智能拦截规则，是针对诈骗短信特征，通过匹配内容来过滤欺诈短信，同时还可对最近爆发的病毒短信进行拦截（**图24**）。

2.功能全面的360手机卫士

奇虎的360手机卫士拥有从手机安全扫描到防垃圾短信、防骚扰电话、软件安装实时检测等全面的安全功能，它支持更多的智能手机系统，包括了Symbian、Android和iOS三个版本（**图25**），用手机浏览其官网，再选择相应的版本下载安装即可（**图26**）。



360手机卫士提供了全面的平台支持



360手机卫士Android版

（1）彻底清除木马

安装好360手机卫士后，首先要进行的第一件事就是进行木马后门查杀，确保手机系统纯净。选择该功能后（**图27**），手机卫士就会自动开始扫描系统中安装的软件，笔者认为它扫描得很彻底（**图28**），在同类软件中表现出色。完成后软件会显示扫描结果（**图29**），如果发现未知软件则会弹出云查杀提示（**图30**）。利用该功能可更准确地判断未知的软件的安全性。在扫描结果列表中，展开危险软件或提醒谨慎使用的可疑软件列表，点击某款软件可查看其详细信息。



360手机卫士功能界面





扫描木马过程中显示的信息



扫描结果



360手机卫士的云查杀功能

360手机卫士会提供该款软件的简介与安全威胁（图31），可使用“联网查询”进一步确认其是否安全。如果发现木马后门或危险软件，可点击“一键清理”自动删除。另外为了更好地保护手机系统，在“设置”功能项中可选择“开机自启动”和“自动联网云查杀”（图32）。



查看软件信息

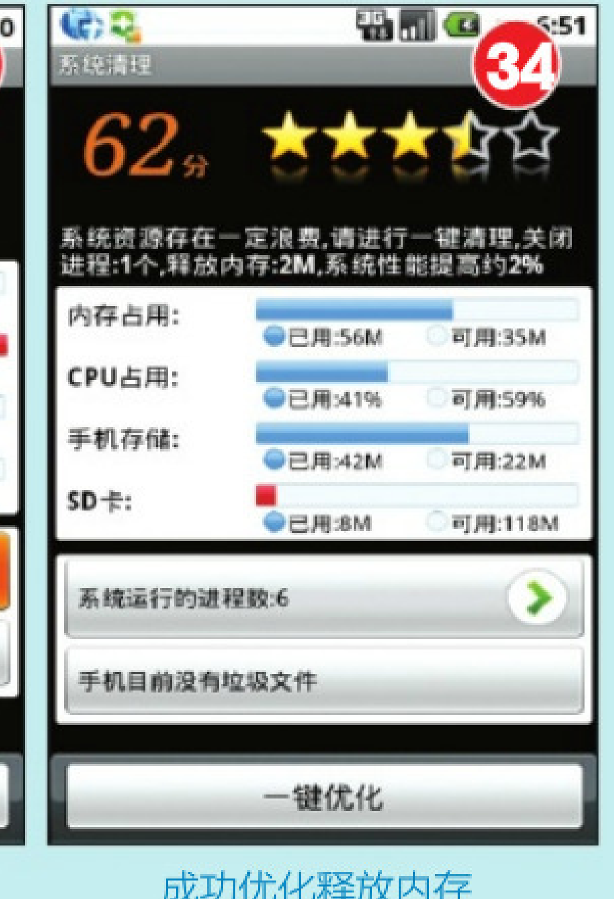
设置自动运行360手机卫士与自动云查杀

使用360卫士清理系统为手机提速

像电脑系统一样，手机系统也需要优化以提高运行速度。360手机卫士提供了一个手机系统体检功能，可快速扫描系统，关闭多余程序和开机启动项，删除垃圾文件，加快手机速度，节省存储空间。进入“系统清理”功能，可查看到系统中的CPU、内存与手机存储信息（图33）。当CPU或内存占用过高，或者系统中有太多垃圾软件时，可以点击“一键优化”按钮，自动关闭无用进程释放内存空间（图34），并清理删除垃圾文件，从而优化系统提升速度。



查看系统状态信息



成功优化释放内存

（2）流量监控，一键关闭网络连接

首次进入“流量监控”功能时，软件要求进行监控设置。可限定每月流量的总额，并设置流量超额报警（图35）。开启流量监控后，在浏览监控功能界面中就可以看到实时的流量统计信息（图36）。当流量达到设置的限额时，软件会自动弹出预警窗口（图37）。360手机卫士在流量监控预警窗口中提供了一个关闭网络的功能，非常实用。尤其是当木马病毒在后台悄悄发送大量短信或下载吸费时，点击“关闭网络连接”按钮，就可以一键关闭网络，避免流量话费继续损失。



设置流量监控

流量统计信息

手机卫士流量预警可一键关闭网络连接

（3）智能拦截病毒短信与骚扰电话

打开360手机卫士的“骚扰拦截”功能，可以查看默认设置下的短信与电话拦截记录。在“拦截规则”中可对骚扰拦截进行详细的设置（图38）。“拦截模式”提供了灵活的设置，可使用黑白名单拦截，或接受名片夹中的信息与来电。效果最好的是使用“智能拦截模式”（图39），使用时可按关键字进行拦截设置，默认已经添加了一些常见病毒或垃圾短信关键字（图40）。点击“更新词库”可连接服务器下载最新的智能拦



拦截规则设置

拦截模式设置

设置智能拦截关键字

截关键字。

在骚扰拦截设置中还可启用拦截隐藏号码短信和来电功能，拦截陌生人来电以及设置来电拒接模式等，全面的拦截病毒短信与骚扰电话（图41）。



拦截到欺诈短信

扣费扫描，防止恶意扣费

在360手机卫士中提供了一个特殊的实用功能“扣费扫描”（图42），可以扫描手机中所有的通话记录和短信箱，检查是否存在可疑扣费记录。如果扫描到可疑的扣费记录，可以根据扫描结果拨打电话服务商了解订制的扣费服务。



扣费扫描功能　　发送短信查询和退订扣费服务

另外，可以使用“自动通过运营商查询”功能，通过免费短信通道查询运营商后台，查询所有订制的扣费服务，然后根据查询结果进行服务的保留和退订（图43）。整个查询过程完全免费，不会产生任何费用。免费查询短信是运营商公开提供的，也可以自行发送免费短信查询指令进行查询，移动用户发送0000到10086，联通用户发送YE到10010。

3.QQ安全助手及其他手机卫士

除了金山手机卫士和360手机卫士外，其他软件或安全公司也纷纷推出了的手机安全软件，例如腾讯的QQ安全助手功能也很全面。首次运行QQ安全助手，询问是否启动安全服务（图44），确认启动以便即时监控保护系统。可以看到QQ安全助手提供的功能与前两款软件类似，包括病毒查杀、流量管理和骚扰拦截等（图45）。

QQ安全助手的“病毒查杀”功能采用了卡巴斯基杀毒软件引擎，首次运行需下载病毒库（图46）。在功能页面的“系统设置”中，点击“系统更新→数据库”，即可自动更新病毒库（图47），同时更新的还包括防骚扰规则与电话号码归属地数据。返回病毒查杀页面中，点击“一键查杀”按钮即可开始自动扫描并清除病毒木马文件了（图48）。

QQ安全卫士的流量监控功能与前两款软件类似，还另外加入了流量统计图，更直观地查看流量消费信息（图49）。



启动QQ安全助手服务



QQ安全助手功能也很全面



QQ安全助手采用卡巴斯基杀毒软件引擎



更新病毒库



扫描清除病毒木马



流量统计图很直观

骚扰拦截功能也很相似，但功能列表中未列出选项，需点击下方状态栏，即可切换拦截模式并设置拦截规则，软件的“黑白名单”中也可设置短信拦截关键字。

另外，还有许多类似安全卫士的手机安全软件，但选择时需要注意，一定要选择正规公司出品的软件，否则其中可能含有病毒或恶意软件。

专项杀毒利器，彻底堵杀病毒

和电脑类似，手机在各种“卫士”的保护之下依然难免感染病毒木马，而且有不少最新病毒也无法简单清除，我们需要进行高级的手工病毒查杀。

1.手机卫士高级模式手工查杀病毒

在几款手机卫士中提供了一些进程管理功能，可用于手工查杀病毒，特别适合于应对未知的新病毒。360手机卫士和QQ安全助手都提供了进程管理功能，当无法查杀病毒但却出现系统运行缓慢或察觉到后台下载时，可以查看并结束可疑进程。例如在QQ安全助手中，使用“任务管理”功能可查看当前正在运行的软件进程。如果觉得某个进程可疑，勾选后点击下方的垃圾箱按钮，即可将其结束掉（图50）。然后进入“程序管理”中找到结束进程的软件，将其卸载即可。

如果软件无法彻底卸载，可以选择手工删除。可在任务管理界面中点击可疑进程，将显示进程详细信息。查看“安装位置”的信息，定位软件对应的文件位置（图51），然后手工将其删除即可。



结束可疑进程



查看可疑进程的文件位置

清除手机病毒文件的辅助工具Root Explorer

在其他平台上删除病毒文件比较简单，但是在Android平台上必须要有Root权限才能删除某些病毒体文件。Root Explorer是Android平台上的一款功能强大的文件管理器（图52），软件拥有Root最高权限，支持用户直接访问根目录文件，并支持对文件进行删除、复制、重命名和发送等操作，非常适合用来清除需要Root权限才能删除的病毒文件。



具有Root权限的病毒文件删除工具Root Explorer

十大手机超级病毒之一：“手机骷髅”及变种“短信海盗”

2010年底，一个名叫“手机骷髅”的手机超级病毒开始流行，日感染量突破20万，导致众多手机用户的手机话费大量流失。“手机骷髅”病毒的传播体是一条诱惑性的彩信，用户点击彩信中的链接就会立即被感染，快速扣除用户的手机话费，窃取用户手机内的隐私信息（图53）。之后，“手机骷髅”又迅速推出新的“短信海盗”等变种病毒。

“手机骷髅”的病毒进程为“LanPackage.exe”，手工查杀此病毒时，可在任务管理器中结束此进程。“手机骷髅”病毒的迷惑性非常强，将自己伪装为“系统中文语言包”，需进入系统的“程序管理器”，找到并卸载名为“系统中文语言包”的软件（图54）。



超级病毒手机骷髅引起媒体关注



Symbian下卸载“手机骷髅”病毒安装包

2.专业的手机杀毒软件

上面介绍的几款手机卫士虽然提供了查杀病毒和恶意软件的功能，但总感觉不是纯粹的手机杀毒软件，因此不妨再安装一些专门的手机杀毒软件，让手机安全度更高。各大杀毒软件厂商都提供了不同平台的手机杀毒软件，但是能够全面支持Symbian、Android、Windows Mobile、iOS等各种平台的非常少，一般是仅能支持其中的某几个平台，因此我们对各种智能手机平台下的杀毒软件进行一下简单的介绍。

最值得推荐的是著名的诺顿杀毒软件厂商赛门铁克推出的诺顿手机安全软件。诺顿手机安全软件支持Symbian和Windows Mobile（Norton Smartphone Security），以及Android（Norton Mobile Security）多个平台。这里以Android平台下的Norton Mobile Security为例进行介绍。该软件的汉化版本为Norton Security for Android v6.0.31 beta（图55）。选择软件的“反恶意软件”功能，即可针对恶意软件进行扫描查杀，可设置Norton Security每日或每周自动扫描系统检测病毒（图56）。扫描的结果也非常清晰（图57）。

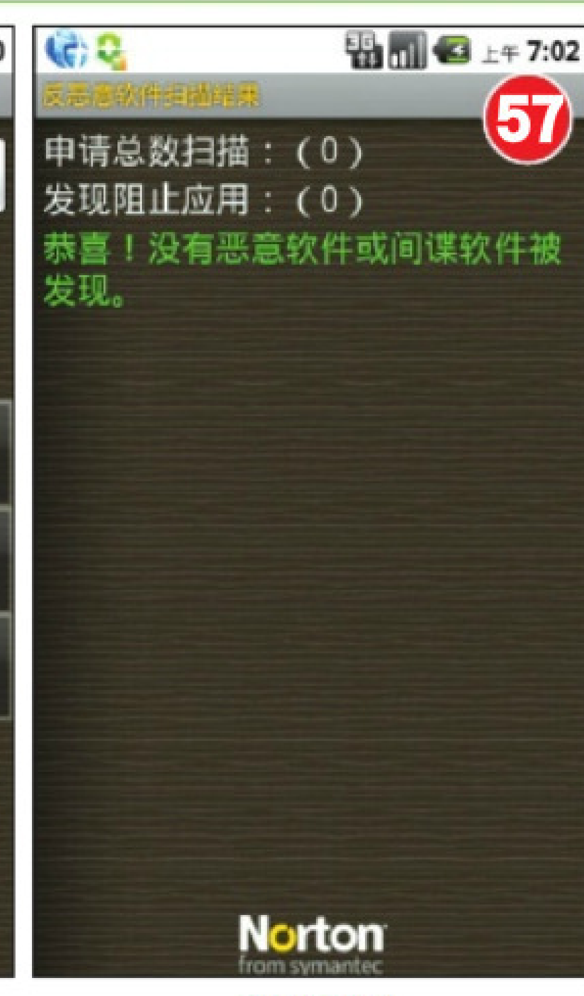
此外，国外的趋势杀毒软件Trend Micro也发布了Android平台的云杀毒软件，可对下载到手机上的应用进行扫描，将恶意和欺诈应用排除在外。同时还提供了“安全浏览”特性、防网络钓鱼、私密数据拦截、家长控制以及短信和呼叫黑名单等功能，不过可惜没有中文版本（图58）。



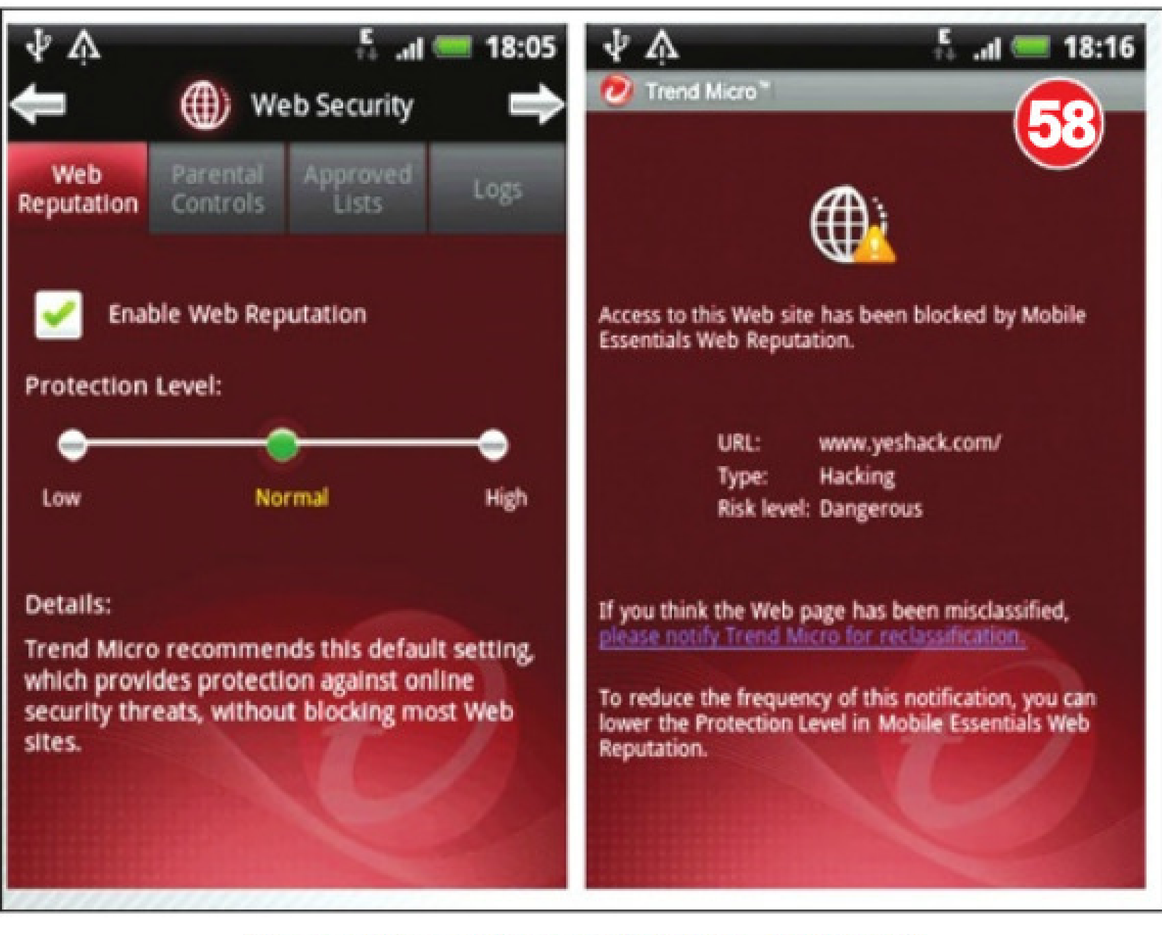
Norton Security for Android 汉化版本很易用



可设置计划任务



扫描结果



Trend Micro的Android平台云杀毒软件



ESET NOD32手机版

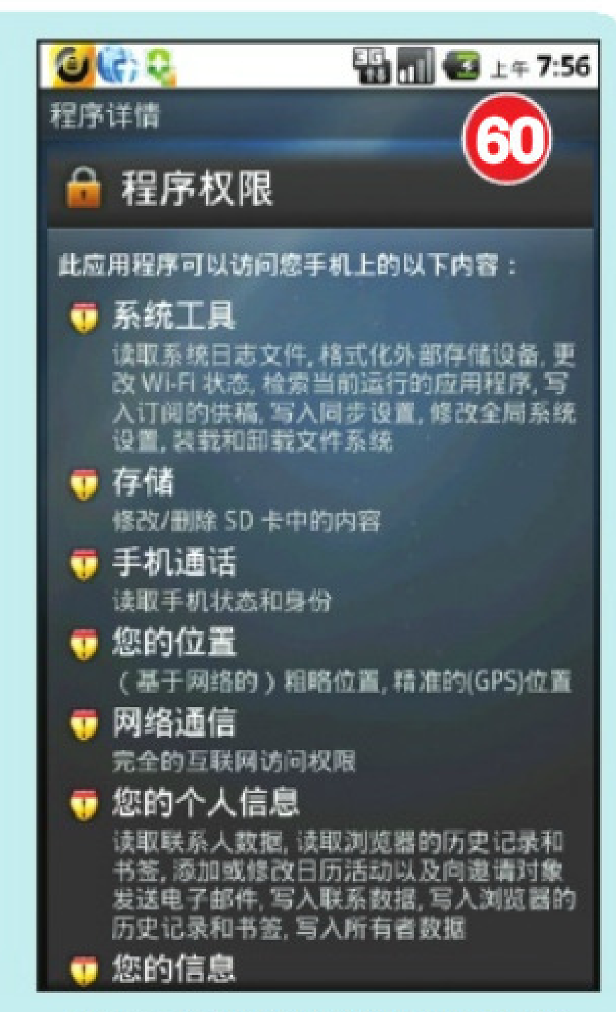
ESET NOD32也同样提供了手机版，针对的是Windows Mobile平台（图59）。AVG杀毒软件的手机版则是AVG MobilationTM for Android，病毒查杀效率很不错，还提供了手机加密与远程锁功能。卡巴斯基的手机安全软件支持Symbian和Windows Mobile平台，除病毒查杀外，还提供了过滤防骚扰、反盗窃、文件加密等功能。卡巴斯基手机安全软件的Android版本也在内测中，发稿时可能已推出了正式版。国内的江民杀毒软件与瑞星杀毒软件公司也提供了手机版杀毒软件，不过都仅支持Symbian系统，而且功能非常简陋。

手机防吸费，软件权限是核心

在各种智能手机中，软件要正常运行需要获取某些系统权限。例如在Android系统的手机中，软件的权限分为发送短信、拨打电话、连接网络等（图60）。

然而如果某软件要求拥有很大的权限，超越了程序的需要，那该软件就很可能带有恶意。因此我们需要严格地设置软件权限，例如单机游戏，就不能让它使用网络、手机通话和短信等权限。特别是对需调用短信权限、拨打电话权限的程序，安装时要格外留意。智能手机自带了软件权限设置，但操作起来比较麻烦，可使用一些第三方工具软件对已安装程序进行权限查询。例如“LBE隐私卫士”就是一款方便的Android底层安全软件，它内置了底层防火墙功能，在“网络防火墙”功能中允许用户单独控制每一个应用程序的联网权限，从而有效防止手机被恶意软件吸费。

此外，LBE隐私卫士还能实时拦截来自应用程序发送的短信和拨打电话请求，并且发出警报，彻底阻止恶意软件的操作。软件还能保护用户隐私和个人信息不被恶意软件收集，防止恶意软件读取联系人数据、短信数据、通话记录和获得手机地理位置等。



在Android系统中某个单机游戏拥有所有的系统权限

手机私密空间，加密短信与通话记录

木马病毒除了会导致高额电话费外，还可能监控手机短信内容，窃取手机中的隐私文件，甚至监听用户的手机通话内容，我们又该如何应对呢？

1.私密空间加密短信与通话记录

各款手机卫士软件，以及上面提及的一些手机杀毒软件，都提供了“私密空间”的加密保护功能，用来保护指定号码的来电和短信，隐藏个人隐私信息等。以360手机卫士的“隐私空间”为例，首次启用此功能时，需要设置一个空间解锁密码（图61）。进入空间后按下手机MENU键，可添加隐私号码。与该号码相关的短信和通话记录，只能输入密码解码后，在隐私空间中才能查看到。在“隐私设置”中，还可以设置隐私来电或短信的提醒方式，使其更加隐蔽。

QQ安全助手的私密空间还提供了密码过期时间设置，默认如果打开私密空间2分钟内没有进行操作，软件就会自动退出私密空间。金山手机卫士的私密空间功能更强大，可对私密空间名称进行修改，例如将名称修改为“新闻事实”，更好地隐藏信息。软件还支持设置假空间密码，在被人逼迫查看隐私的情况下，可将其引导至假的私密空间，在假私密空间中看不到真实私密空间中的短信内容与手机通话记录，可以更好地保护隐私。



启用假私密空间功能

2.最后一道防线，为隐私文件加锁

攻击者通过蓝牙入侵或使用木马后门完全控制手机后，文件加密是保护隐私文件的最后一道防线。目前有许多手机版的文件加密软件，可为重要的隐私文件设置密码，即使手机丢失被盗，没有密码也无法打开被加密的文件。以Android平台为例，File locker就是一款相当实用的文件加密程序，可以保护Android系统中的图片、电影和其他各种文件，被加密的文件不能够被直接读取，必须要输入正确的密码才能被识别。运行软件后，在“All files”中浏览要加密的文件，使用“Lock”加密或“Unlock”解密，点击“Password”可设置加密密码（图62）。软件还有伪装文件功能，能将某些重要的隐私文件图标伪装成其他应用程序，进一步增强安全。



File locker管理加密解密文件

“File Copy”则是一款专门隐藏图片和视频的加密软件，隐藏的文件即使是在电脑端也看不到。第一次使用软件的时候需要设置密码，然后选择“Image”隐藏图片或“Video”隐藏视频，再点击“Select new images to hide”选择指定的图片或视频进行隐藏即可。要查看隐藏的图片，选择“Browse hidden images”即可。

还有“Secrecy”潘多拉盒隐私加密软件也是一个比较强大的视频图片加密软件。不过需要注意的是，在智能手机平台上的各种加密软件，往往都采用的是“软加密”，也就是通过修改文件名、移动文件到特殊文件夹等方式进行加密隐藏，因此有遭到破解的危险。不过用来防范木马病毒已经足够了。另外一些手机杀毒软件也提供了文件加密功能，例如在卡巴斯基手机安全软件中，提供了文件加密功能，选择要加密的手机文件夹，设置密码保护。设置加密后，将存储卡取出插到其他手机上或通过电脑，也无法查看加密文件夹的内容。

硬件加密不靠谱，手机丢失被盗怎么办？

以前为了防范手机丢失或被盗，通常会使用SIM卡加密、PIN码加密等硬件加密手段，但事实上破解手机硬件加锁密码是一件很容易的事，到各种路边的手机维修店花个几十元就能在短短几分钟内破解。那么当手机丢失或被盗后，如何才能保证手机中的隐私安全呢？许多手机安全软件中都提供了手机防盗（遗失）远程遥控的功能。其原理是通过软件预设指令，当手机丢失或被窃时，可以发送短信指令到该手机，来锁定手机或删除隐私数据，确保其他任何人都无法获取手机中的隐私内容。例如在Norton Security杀毒软件中，选择“远程锁定和擦除”功能，要求安装LOCK锁，也就是开启指令密码。然后设置指定的代码作为遥控密码，可设置为任意数字或字母。设置过程可能会要求禁用“USB调试”功能，最后就会弹出窗口提示成功开启了遥控锁功能，注意记录窗口中的操作指令信息（图63）。当手机被盗后，就可以使用发送指定的代码短消息到手机上，锁定手机或删除所有文件数据以防隐私泄露。也有一些单独的手机防盗软件，例如ES安全管理器、卡巴斯基手机安全软件等。这些软件还具备手机找回功能，可以利用手机定位功能查找手机的地理位置。前提是手机具有GPS功能，只需发送一条包含预设密码的短信到丢失手机，就会收到一条地图链接来锁定丢失手机的位置。



成功开启手机遥控锁功能

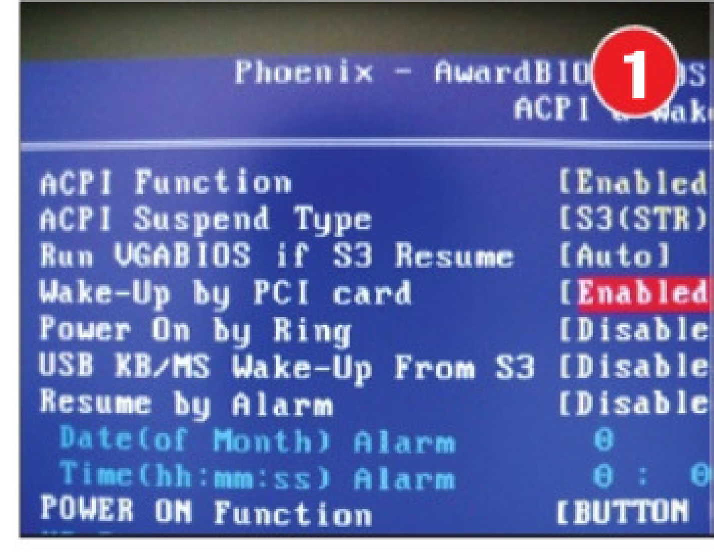


关键字：多计算机 局域网 共享

编者按：许多人都有自己的第二台甚至是第三台电脑，并购买了平板电脑、智能手机等产品，但如果你还按旧的习惯使用它们，无形中是在浪费它们的性能。是否想过用一个鼠标同时操作两台计算机？或者让你的平板电脑、智能手机成为另一个显示器？这篇文章我们使用几个小软件，通过一步步设置让你拥有的不同设备都能同时发挥作用，让你生活效率大大提升。

手机按一键，电脑自动开机

每天回到家，第一件事是不是先打开电脑？如果你会使用远程唤醒（WOL，Wake-On-Lan），就可以利用它非常方便地快速启动电脑，再也不用一次次用手按电源按键了。WOL的原理是向目标计算机的网卡MAC地址发送特殊数据包，被识别后电脑即会启动，目前绝大多数电脑都已支持该功能，但需要先在主板BIOS设置中开启（图1）。电脑可使用的WOL软件着实不少，但除了少数网管和企业级用户外，平时使用的人并不多，因为对一般用户而言，只有每天回家后才会使用自己的电脑，但开机时间一般只需1分钟左右，没必要在很远的单位、学校遥控，所以最理想的状态是——回到家掏出智能手机，用它作为遥控器开机，换衣洗漱后电脑也启动完毕了。



不同主板的设置方法不同，可以翻阅说明书

iOS、Android系统下都有软件可实现WOL，iOS可使用“SleepOver”，Android可使用“Wake On Lan”（图2），各软件的操作方式类似，笔者以iOS中的为例。软件启动后提示配置文件（图3），点击右上角的“Edit”并点击随后出现的“+”后，可添加并配置要实现开机的主机信息（图4），注意软件支持局域网和互联网两种方式，我们这里只使用局域网（图5），必须填写的是MAC和IP地址，软件通过它们找到要远程开机的计算机网卡，我们可以在那台计算机的“本地连接→网络状态”中找到相应信息（图6）。



Wake On Lan界面　SleepOver启动后弹出提示信息　添加名称和描述（Description）　设置局域网，必须填写的内容是MAC和IP地址　“物理地址”即MAC地址

笔者在软件中添加了数台电脑的信息（图7），点击它们中的一个后会弹出提示（图8），选择“Wake over LAN”后软件就会发出数据包，并伴有提示音，如果刚刚选中的计算机连接有网线，它就会自动启动了。



可以添加许多信息，但不能创建组，若有多台电脑需要启动必须一台台地选择



选择“Wake over LAN”计算机将会启动，“Wake over Internet”需要在路由器中进行端口映射

无论PC或手机，都能当第二个屏幕！

启动计算机后不要以为手机无用了，在家中你也一样可以利用好它，让它变成电脑桌上的一个小屏幕，例如把监视CPU温度、内存占用率的小挂件放在其中显示，不占用任何PC的桌面空间，这时你可以顺便用USB接口为手机充电，真是一举两得。Android和iOS系统下知名的扩展桌面应用有数款，Android上比较优秀的是iDisplay（图9），它可以完美显示Windows 7的Aero效果，iOS上可选择除iDisplay外的Air Display、MaxiVista等，笔者以Air Display为例，它支持iPhone、iPod Touch及iPad。



iDisplay之前在iOS上已经小有名气，不久前它又推出了Android版

电脑需要先安装该软件的桌面服务端（下载地址：http://avatron.com/apps/air-display），它分为Windows和Mac OS两种版本。安装后软件会在桌面右下角任务栏通知区域显示出图标，单击后会弹出设置菜单（图10）。iOS设备中在iTunes中下载并安装同名软件，启动后会显示如图界面（图11）。电脑和iOS设备均启动此软件后，桌面服务端中就会找到对应设备，无需进行任何设置，选择它之后（图12），Windows会关闭Aero特效，iOS设备就会变成一个扩展屏幕了。

使用时将窗口向电脑屏幕左侧拖拽，超过边界后的部分就会自动显示在iOS设备中了。虽然不能正常显示播放的视频文件，但土豆、优酷等在线视频可以非常流畅地播放（图13），效果也非常不错。



软件还未找到设备，可勾选开机自启动，方便以后使用

iPad版本启动后界面，会提示用户下载桌面服务端

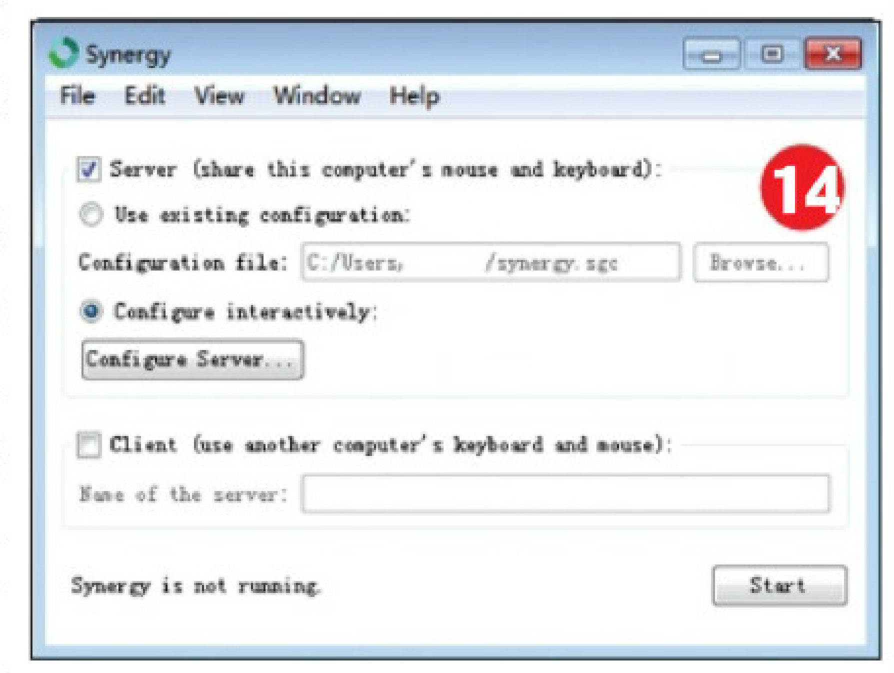
选择找到的iOS设备

iPad作为扩展屏幕播放网络视频截图，画质损耗很小

共享键盘鼠标，同时操作所有电脑

还有一种情况，即家中有多台电脑时，我们可以把它们放在一起同时使用，比如用一台转换视频格式，再用另一台处理文档以提高工作效率，更棒的是我们仅用一套键盘鼠标就能操作它们！Synergy就是可以实现此功能的知名软件（下载地址：http://synergy-foss.org/download），它最大的优点是支持多平台，例如许多程序员使用两台电脑，一台装有Linux用来编写程序，另一台使用Windows撰写文档和收发Email，当他因工作需要在两种不同系统间切换工作时，使用同一套键盘鼠标操作会非常方便。对一般用户来说，这款软件也很有意义，例如家人、朋友需要帮助调整系统设置、找到某个软件的功能时，你就不用特意跑过去操作了。

在不同电脑上安装软件后还需要设置，可在服务端和客户端之间选择（图14），服务端点击“Configure Server...”后可添加其他客户端，并设置它的屏幕位置，该软件的新版无需设置IP地址、端口等信息，我们只要填入计算机名即可（在“计算机→属性→计算机名称、域和工作组设置”中可以找到）。完成后服务端和客户端都点击“Start”，服务端的鼠标和键盘就可以控制另一台计算机了。另外需要注意的是，如果想要该软件开机自动运行，可以先在其“Setting→Start”中勾选自动运行选项，并把Synergy加入到开始菜单的“启动”文件夹中。



软件设置界面



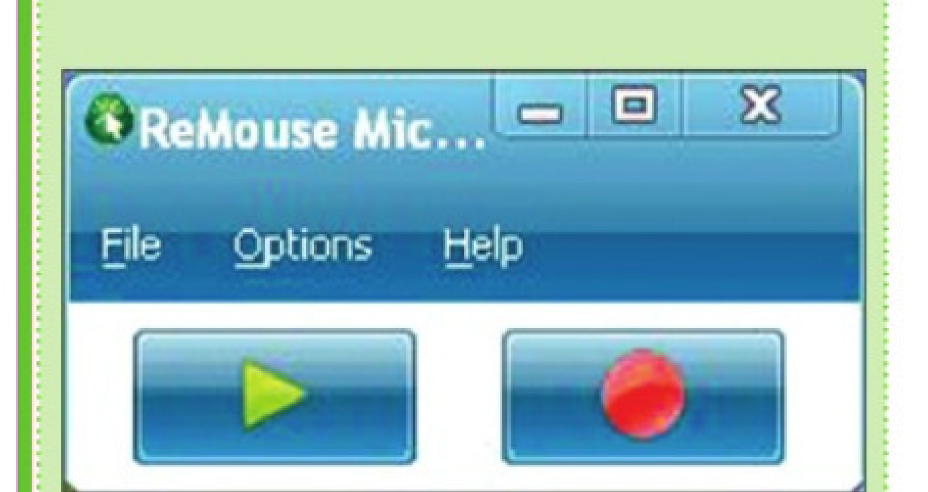
如今最流行各种“云”，“云空间”“云输入法”“云同步”等等，我们的生活也迈向了“云端”。软件与互联网的结合，最终的结果是用户可以在任何地方、任何时间使用软件，包括自定义数据和配置。这就越来越符合地球村的定义了，你不需要跑去办公室就可以办公，你也不需要非得去打开公司电脑才能给同事回复邮件。当然，你更不需要拿个移动硬盘跑来跑去就为了几张照片，几首歌曲。因为我们有网络，你在哪里，数据就在哪里。当然，你需要有互联网……

■小众软件 夸影

录制鼠标移动与点击——ReMouse

□大小：800kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.remouse.com/index.html



常见的屏幕录像软件都是将屏幕图像以及鼠标键盘操作全部记录下来，为了便于网络传播往往保存为SWF格式，回放时就和看电视剧一样，属于播放事录制好的视频。而ReMouse是一款特别的鼠标录制软件，它能够记录当前电脑的全部鼠标操作轨迹及点击信息，并可以保持为其私有格式。当需要重放的时候，必须用ReMouse打开该存档，这时鼠标就会向之前录制的那样移动、点击，如果是在进行现场演示，那就是现场直播操作过程，而不是录像了。

软件使用很简单，整个界面只有两个按钮——播放和录制。需要注意的是，最好用同一台电脑打开录制存档，否则由于分辨率以及桌面的不同，会造成“鼠标乱飞”的情况。在选项里可设置是否记录键盘及鼠标点击、鼠标移动、延迟等，也可指定播放完成后的操作，包括退出软件、锁定计算机、关机等。

临时锁定你的鼠标，以防各种干扰——KeyFreeze

□大小：172kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://keyfreeze.com

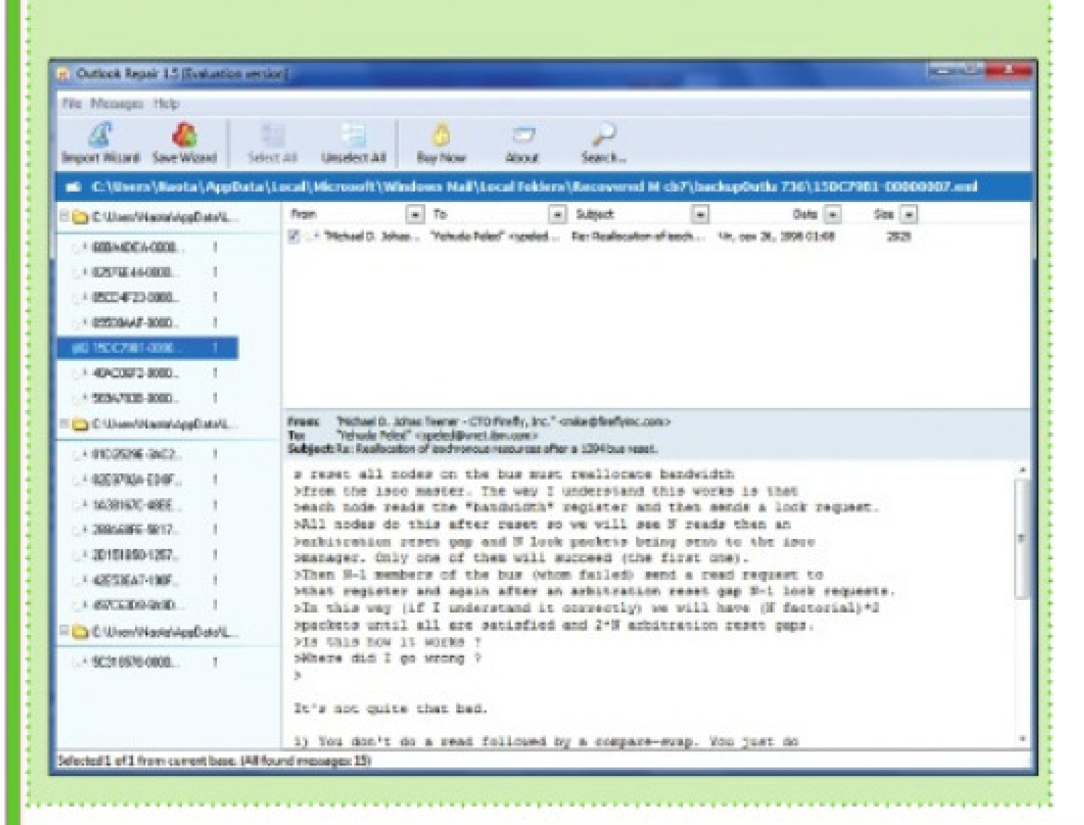


是否经历过在用电脑看电影的时候，无意中被谁碰到了鼠标键盘，一下子全屏没了，播放暂停了。如果这之前你舒舒服服地躺在沙发上享受，现在却要你起来去重新播放，是不是很不甘心？又或者你的电脑正在给客户做演示，你是否担心由于误操作而跳出演示程序呢？这时用KeyFreeze可以解决这个问题。KeyFreeze能快速一键将鼠标键盘锁定并且隐藏鼠标指针，就相当于一台没有鼠标键盘的电脑，此时怎么按键盘移动鼠标都没有问题了。如何取消锁定呢？KeyFreeze提供了简单的解除锁定方法，即使用组合快捷键：同时按下Ctrl+Alt+Del后，再按ESC即可恢复。以后就可以安心地不怕猫猫狗狗捣蛋了。

帮你恢复意外丢失的Outlook数据——Outlook Repair

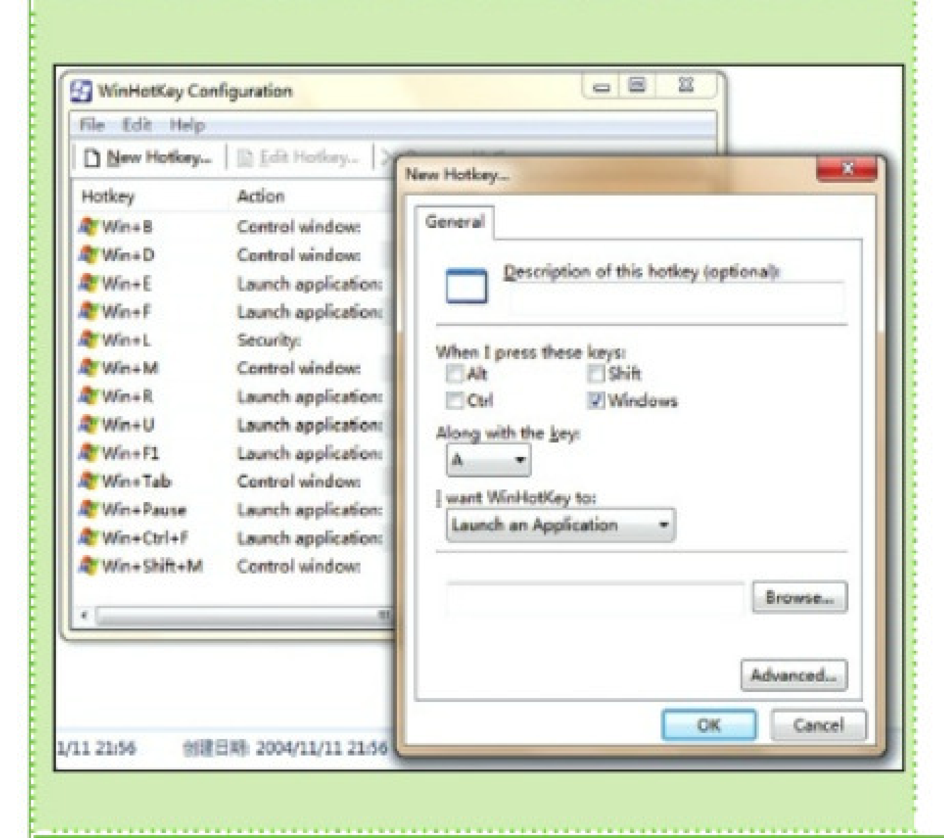
□大小：7MB □授权：个人用户免费 □语言：英文

□下载：http://e-mail-recovery.com/ms_outlook/features_outlook_recovery.php



尽管现在Gmail、网易邮箱等网页版电子邮件服务方便强大，但出于各种原因仍有不少人在使用Outlook。不过时间长了，Outlook的数据可能会达到GB级别，这个时候的数据安全就十分重要了。如果由于磁盘损坏等原因无法打开数据，附件丢失，联系人也不见了。

不要抓狂，有Outlook Repair帮忙。Outlook Repair针对所有版本的Outlook数据库进行修复。有3种恢复模式：搜索硬盘自动恢复，会自动搜索硬盘上的Outlook数据库，当不知道你的Outlook安装在哪里的时候就选这个模式。恢复邮件数据库文件（PST、OST、EML、MSG），你需要知道Outlook数据库在哪里，直接用Outlook Repair打开这个数据库就可以了。



系统快捷键设置——WinHotKey

□大小：800kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://directedge.us/content/winhotkey

Windows系统自带了许多快捷键，有很多高手通过熟用它们来显示自己的电脑水平，通过眼花缭乱的快捷键操作，让围观的同学很是佩服。快捷键的目的在于提高电脑的使用效率，让以往需要多次鼠标键盘操作的动作通过一个快捷键搞定。WinHotKey可配合Ctrl、Alt、Shift及Win几个按键，设置快捷键来打开程序、文档、文件夹，设置好之后只需让它后台运行就可以了。比较常用的就是启动各种程序与打开文件夹了，比如笔者设置Ctrl+Shift+C启动搜索软件，Ctrl+Shift+D执行翻译软件等。另外对于常用的文件夹，例如系统文件夹“System32”，及用来修改本地DNS的“Hosts”文件都可用WinHotKey来设置快捷键。

将网页移动到桌面显示——Snippage



□大小：110kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://snippage.gabocorp.com/（需要先安装Adobe AIR平台）

Windows XP时代，你可以让网页整篇显示在桌面上，并且没有选择的余地，还经常出现连接错误。而到了Windows 7，这个功能被桌面小工具取代。如果还想在桌面上一直显示某个网站怎么办？用Snippage试试吧。Snippage基于Adobe AIR平台，所以跨平台支持Windows、Mac OS、Linux，Snippage不光能显示网页，还能让你自己挑选显示网页的那个部分。该软件本身是个小型浏览器，打开Snippage后，输入你要它打开的网址，会首先在Snippage中显示出来，这时会有个矩形框出现，左上角与右下角各有十字箭头，用来移动与选择大小，选择合适的部分与大小后，点击右上角的剪刀，Snippage就会剪掉网页的其他部分，并且隐藏Snippage自己，只保留选择的部分，就这样放在桌面了，在桌面你还可以拖动它移动位置。用Snippage可以将聊天室剪下来放在桌面，多剪几个，就可以多聊几个！当然最好的应用还是将视频网站的播放部分放在桌面，效果相当不错。



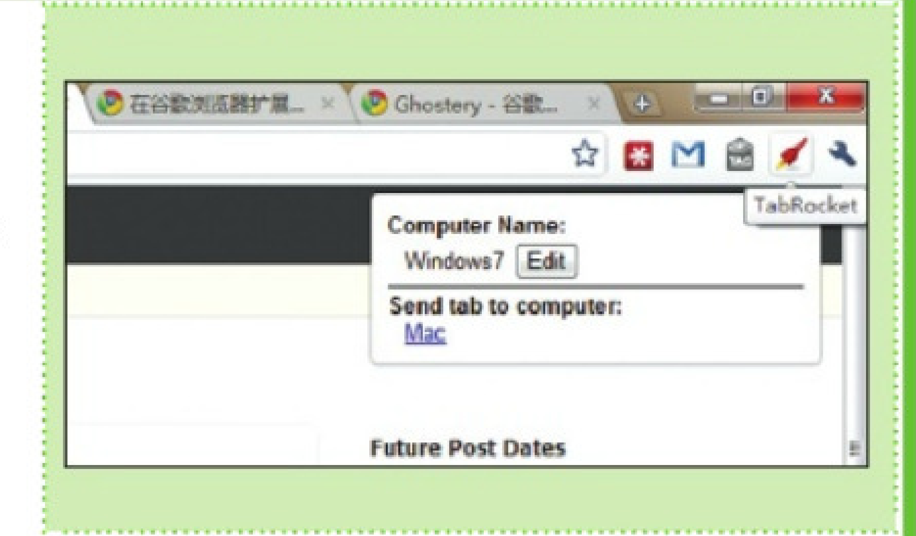
无边框图片浏览器——VJPEG

□大小：95kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://stereopsis.com/vjpeg

你在用什么图片浏览器？笔者见过最多的就是Windows自带那个又丑又难用的照片查看器了。有没有想过让你的电脑也可以像家里的茶几一样，一家人坐在一起，一张照片一张照片地摆出来放在桌面上欣赏，随意移动，更换？用VJPEG可以实现这个愿望，并且还有其他特色。首先需要将图片的打开方式关联到VJPEG上，如果是正常安装，那么就自动关联好了。然后双击照片打开，你会发现，照片直接显示在了桌面，而且是只显示图片部分，没有任何的软件界面，就像直接将照片放到桌面上一样，并且你还能放大缩小照片，这点在家里的茶几上做不到吧。如果你有触摸屏，那还可以拖动照片，把照片扔到回收站里试试，感觉很新奇。在各种同质化的照片管理软件横行的年代，VJPEG一定会带给你清新的感觉。

在不同电脑间的Chrome中发送页面——TabRocket



□大小：20kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://chrome.google.com/extensions/detail/lagnjeopiknlgcenffgjmnpjkegjcnoo

有多台电脑的同学越来越多了，家里一台，办公室一台。这时就有了数据同步的需求，比如书签、密码、偏好设置等。但有时候我们需要将当前浏览器打开的网页从另外一台电脑打开，虽然Chrome的书签同步功能可以实现，但毕竟还是需要手动操作。利用这款TabRocket扩展，我们就能实现将当前打开的网页发送到另外一台电脑的Chrome中，并且是立即打开。TabRocket的原理是基于Chrome的书签同步功能，所以需要开启Chrome同步。使用很简单，安装扩展后，会在地址栏右侧出现一个火箭图标，点击它为你的计算机命名，并且在另外一台电脑也登录同样的 Google账户，另外起一个名字，之后只要想发送当前网页过去，点击火箭图标，再点击名字，网页就发送成功了。



很多人说中国的软件、单机游戏行业几乎已被盗版毁了，在网上搜索任何一个知名的软件，你会看到最多的字眼是各种破解版、解锁版、注册码信息……最神奇的是某些网站直接以这些关键词为标题，培养用户使用盗版的习惯，以至于很多免费软件也有用户在寻找破解版，真是对现实的一种讽刺。共享软件作者们很无奈，他们只能选择直接为国外用户开发英文版软件，避开国内市场。因为在那个市场，他们可以活下去，有收入，有成就感。

■小众软件 夸影

发条新浪微博就能关闭电脑——PC遥控器

□**版本：** 1.1 □**大小：** 1MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 四眼蒙面侠 □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无

□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://suchuanyi.sinaapp.com/?p=21 □**下载注册：** http://pcremote.sinaapp.com/publish.htm



说明： 这款PC遥控器可帮助你生活得更有效率，任何时候都可以用新浪微博控制家中电脑。首先需要在电脑端安装遥控器客户端，并绑定新浪微博账户，注意只要登录该微博就可以控制电脑。有两种方式来发送命令：第一种是直接发微博，比如"拍照"，一分钟左右之后，你的微博账户将再次发送一条微博，其中就附带着一张照片。第二种方式为网页端控制，不需要记忆复杂的命令了，只需用浏览器打开 http://pcremote.sinaapp.com/并绑定你的微博账户，即可随意控制电脑，注意电脑端不要关闭客户端。用户可以关机、重启、注销、拍照、截屏、关闭显示器、控制音量等。其中拍照功能需要被控制的电脑装有摄像头，拍下的照片会被直接发送到你的微博中。截屏是将当前电脑屏幕保存下，同样直接发送到微博中。

点评： 如今谁要是没个微博账号，出门都不好意思说自己能跟上时代的步伐。不过出门之后，家里电脑又没人打理了。这款遥控器是微博平台上很有意思的应用，但注意通过它拍摄的照片或截取的桌面图片，不仅你能看到，所有人都可以看到，所以应注意保护自己的隐私。

左右镜像你的照片——MagicalMirror

□**版本：** 1.0 □**大小：** 16MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** helloiamkitty □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无

□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://blog.sina.com.cn/s/blog_6438efc00100razy.html □**下载注册：** http://www.appinn.com/magicalmirror

说明： 都说五官对称的人外表更吸引人，那么你想知道把自己的左脸对称到右边是什么样吗？我们用MagicalMirror就可以实现了。为避免用真人照片引起误会，我们用一只可爱的大兔子来做示范。软件使用起来非常简单，执行后读取图片文件（目前仅支持JPG和BMP格式），软件左边框为原图，右边框为镜像后的图片。首先在软件右侧选择镜像左部或右部，然后点击原图下面的左右箭头，调整中心线，预览合适后就可以存盘了。

点评： 俗话说天下没有两片相同的叶子，这话也适用于人脸，仔细观察，你会发现，左右脸是不一样的，这是一款非常有趣的软件。



图片复制者——Pic Copyer

□**版本：** 1.0 □**大小：** 36kB □**授权：** 免费软件 □**作者：** linlinpang116 □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无

□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.appinn.com/pic-copyer □**下载注册：** http://www.appinn.com/pic-copyer



说明： 相信很多人电脑里都保存着许多数码照片，不知道在筛选照片的时候是否遇到了困难呢？用Pic Copyer可以很容易的在几百张照片中选出合适的照片保存在指定文件夹中。整个过程需先载入需要处理照片或文件夹，然后设置保存路径，之后就是一张张地浏览，需要保存的点击保存或者使用快捷键Ctrl+S，该照片就被复制到设定的路径里了。

点评： 数码相机的普及让更多人可以享受到摄影的乐趣，但每次出门回来都要面对成百上千张照片来挑选，真是件麻烦事。这款软件可以很容易地让你在浏览过程中将心仪的照片快速保存到指定文件夹中，全部浏览完毕时，照片也就挑选完了。P



真的很难相信，曾经一直被人起诉的微软，如今却向欧盟起诉Google指控其滥用垄断地位。微软声称Google通过操控其搜索算法、使其服务排名高于竞争对手产品、阻止访问YouTube内容、为其他搜索引擎寻找视频设置障碍等途径，在欧洲市场获得不公正竞争优势。笔者认为微软很可能会获胜，导致欧盟委员会强迫Google分享数据，微软的Bing会在欧洲占有更多市场，如此一来他们不成器的Windows Phone 7也有了更多机会。

■辽宁 马卡

越读越喜欢——Zite，又一款iPad杀手级应用?

用iPad阅读电子杂志、网页的体验很出色，这也带动了电子阅读软件的变革。此前iOS上的阅读软件Flipboard之所以大获成功，是因为它聚合了用户喜欢的各类网站，并将其中的内容重组，彻底改变了网页排版的死板样式，而用“电子杂志”的形式展示出来。它还能记录用户的阅读习惯，根据累积的数据推荐其他内容，用户可以添加Goggle Reader、Twitter、Facebook等的账号密码，软件可直接读取平台内容并显示。继Flipboard之后，国外几乎没有任何有实力超越它的同类应用，直到最近Zite的出现让人们看到了一种可能。和Flipboard不同的是，虽然用户也能在Zite中添加一些网站的账户信息，但软件不是直接拉取它们的数据，而是以其中的内容为参考，发现用户更喜欢的文章类型，再推荐其他文章，用户可以对推荐的文章评分（“喜欢”和“不喜欢”），渐渐Zite就能了解用户的兴趣所在，准确地从茫茫网海中找到用户喜欢的文章了。



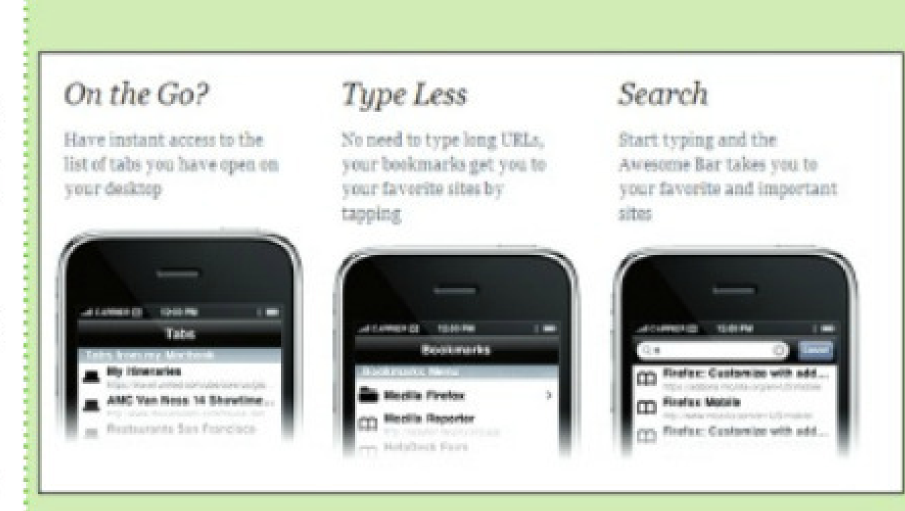
软件阅读界面，栏目分类在右侧，用户可自定义

点评：Zite和Flipboard的定位完全不同。前者适合初级用户，后者更适合在选择信息时有特定要求的中高级用户。Zite目前的界面还比较粗糙，相信经过几次更新后的它定会非常出色。

为iOS设备而存在——用Firefox Home同步搜索历史、书签、标签

继Firefox 4正式版后，Mozilla不久前又发布了Firefox 4移动版。可是移动设备的浏览器市场比较特殊，Android、iOS、Symbian各有一席之地，也有各种各样的限制。值得注意的是，iOS上没有Firefox 4移动版，Mozilla也不可能发布，因为苹果对浏览器应用有严格限制，要求它们只能使用苹果自己的WebKit引擎，而Firefox使用的是Gecko引擎，所以Firefox 4无法在iOS上运行。不过Firefox在iOS上有一款名为Firefox Home的应用，它主要提供同步功能，即如果你的电脑上安装有Firefox 4，该应用可以保证用户在iOS设备上使用同电脑一致的搜索历史、书签、标签。

点评：在Windows、Linux等系统下取得成功的Firefox，能否把他们的优势扩展到移动平台上？笔者觉得很难实现，因为我们印象中的Firefox最擅长各类插件应用，但智能手机还无法支持，所以他们原有的优势难以发挥，用户也没有使用第三方浏览器的必要。还好Firefox意识到了这点，让我们共同期待他们的创新吧！



“同步”是必须提供的功能，它的重要性甚至大于浏览速度，没人愿意在手机上重复添加、维护常用数据

随时分享音乐——用Eavesdrop自建“音乐电台”

一款神奇的iOS应用，安装它之后的iPhone、iPod Touch、iPad都可以通过Wifi、蓝牙共享音乐文件，成为一个小型“音乐电台”。软件运行后点击广播图标，再选择本机内的几首歌曲并创建播放列表，其他安装了Eavesdrop的用户就可以连接并听到这些歌曲。软件连接时需要广播者允许，同意后即会收听到其正在播放的音乐，并且软件会同时显示播放列表。软件音质出色，笔者测试时没有遇到流媒体文件播放时常见的断断续续情况，但声音约有0.5秒的延迟，说明软件使用了缓存。如果喜欢某首歌，还可以在软件中直接点击图标访问iTunes搜索。软件的另一个优点是哪怕广播者切换程序、浏览网页或锁定设备，Eavesdrop用户之间的连接也不会断开。

软件的界面与iOS内置音乐播放软件类似，但笔者测试时专辑封面显示不正常

点评：朋友聚在一起时，如果谁有好歌要分享，直接先用Eavesdrop广播一下吧！确实非常方便。如果软件未来能与社交网站结合，确保用户随时随地都能和网友互动，广播音乐，必将备受关注。



穿越X火线

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：944kB □费用：8元
□平台：KJava、S40 □下载方式：编辑手机短信67605，发送到10658899
□推荐玩家：熟悉《穿越火线》的玩家们

点评：《穿越火线》是PC平台上很受欢迎的一款第一人称射击网游，而手机端的这款《穿越X火线》则是横版卷轴类游戏。本作除了在操作上少了4个斜方向带来的不便以外，游戏的画面、细节、武器种类、玩法都有自身的特色。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★
操控	★★★★
耐玩	★★★★★

“反恐”是射击类游戏永恒不变的话题，本作的故事也不例外。虽然游戏的剧情比较简单，但从新手关卡到最终的Boss，玩家也要血战一番。从进入到游戏中的实际内容来看，本作的枪械没有宣传中所提到的AK-47、柯尔特M4、手枪、散弹枪等那么多种类，但是激光枪、散弹枪与喷火枪这3种武器对于不同种类敌人造成不同伤害是游戏的亮点，譬如火焰枪对于步兵杀伤力极大，但对于关底Boss的伤害则比较一般。除了常规武器外，游戏中的特殊武器分别是加血、防弹衣与手雷，手雷对于Boss前的杂兵有奇效，而加血、防弹衣只有在Boss战时才能发挥最佳效果。特殊武器在每个关卡中的掉率很高，尤其是加血道具。因此，不错过任何一个特殊道具是玩家们要注意的地方。游戏按键方面比较令人欣喜，自动开火除了简化了操作外，也降低了一定的难度，但每关的Boss仍然是玩家挑战的对象。本作只有↑↓←→4个方向可以移动，虽然没有了斜方向的辅助，但在武器相克与大量特殊道具存在的情况下，敌人也难以对玩家构成大量伤害，这也是游戏中最热血的地方了。

总体来说，《穿越X火线》这款游戏的画面、细节、武器、玩法等方面带有自身特色，值得尝试。





CS-反恐狙击

□版本：1.00 □大小：428kB □费用：8元 □平台：S60
□下载方式：编辑手机短信67608，发送到10658899
□推荐玩家：熟悉CS的玩家们

点评：《CS-反恐狙击》突出了CS中的狙击要素，让玩家犹如身临其境，成功营造了紧张的游戏气氛以及解救人质时的成就感。

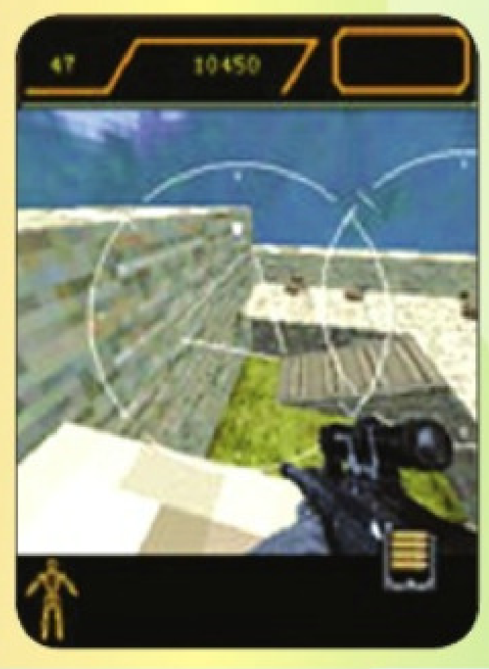
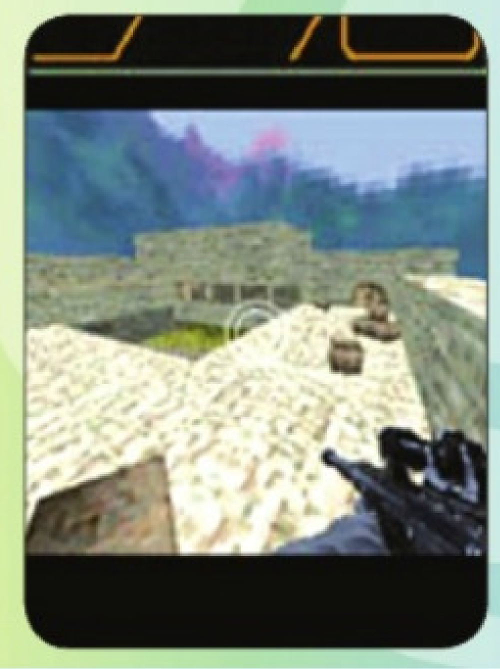
系统	★★★★
画面	★★★★★
音效	★★★★★
剧情	★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★☆



与前面的《穿越X火线》一样，《CS-反恐狙击》又是一款以“反恐”为主题的射击类游戏。但与《穿越X火线》不同的是，本作是以CS为基础，将狙击要素贯穿整个游戏。本作的剧情部分从宣传上来看，还是十分有诱惑力的。而实际进入游戏后效果如何呢？

首先游戏的画面相当怀旧，熟悉CS的玩家一眼就可以认出其中的几大经典场景。游戏中玩家将使用瞄准器来搜寻劫持人质的匪徒，同时不要放过愣着发呆的持枪匪徒，也不要伤到出现在地图中瑟瑟发抖的人质及平民。游戏中对于射击部位不同也有着不同的分数，譬如“爆头”可以拿到500分，而击毙只可以拿到250分，如果是命中但没有击毙匪徒的话，只可以拿到100分，这样一来，击毙匪徒秀分数将成为游戏的主流玩法。除此以外，由于缺少鼠标的支持，游戏中瞄准完全靠手机上的↑↓←→几个键，这让喜爱摇杆的玩家应用自如。

总体来说，《CS-反恐狙击》的画面怀旧，枪感拟真，操作方便，值得对射击游戏有热情的玩家一试。



极品飞车——街头狂飙

□版本：1.00 □大小：416kB □费用：8元 □平台：KJava，S40
□下载方式：编辑手机短信67606，发送到10658899
□推荐玩家：游戏飙车粉及小资人群

“极品飞车”系列是PC平台畅销的一款赛车类游戏，而这款印有EA Logo的手机游戏《极品飞车——街头狂飙》做得如何呢？下面我们就一起来看看。

本作的画面显得中规中矩，找不出什么耀眼的亮点，而如果要找出一个缺点，恐怕要有帧数不足这一项了，但这似乎是多数Symbian游戏的通病。在剧情上，本作依旧采用通过比赛获取奖金来解锁、购买新车与改装车辆的模式。不过游戏中的比赛奖金设置偏高，因此获取更好的车辆和改装车辆的进展较快。

在操作方面给人的感觉非常流畅，在启动时按“↑”即可开始，之后车辆自动向前行驶，玩家可以通过↓←→几个必用键位进行移动，而启动后“↑”则是释放氮气的按键，氮气的持续时间短，加速效果明显。因此，要想获得冠军就需要更多的氮气来做加速，但是积攒氮气需要长时间的漂移，所以提高你的APM，尽可能多地做出漂移动作，获取更多的氮气才是你的目标！最后要提的是本作的玩法，《极品飞车——街头狂飙》的生涯模式为这款游戏增添了一个车辆“养成”的要素。相比较游戏的另一个比赛模式而言，我想生涯模式才是众多玩家所喜欢的内容吧。



点评：《极品飞车——街头狂飙》力求打造一个通过各种赛事获取奖金购买或改装车辆的飙车族生活，本作的画面中规中矩，音效、车感、氮气等设定让其显示出赛车游戏的精髓，速度感和赛车的华丽感是吸引玩家的两大要素。

系统	★★★★★
画面	★★★★★☆
音乐	★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★
耐玩	★★★★★

快乐农场之大战僵尸（凤凰版）

□版本：1.00 □大小：404kB □费用：5元 □平台：KJava，S40
□下载方式：编辑手机短信67609，发送到10658899
□推荐玩家：喜爱《植物大战僵尸》以及“塔防”系列的玩家



《快乐农场之大战僵尸（凤凰版）》是结合了“塔防”系列游戏与《植物大战僵尸》两种游戏的优点而制作的。虽然借鉴了经典的创意，但本作仍然有着自己的许多优点，譬如画面鲜艳、细节表现丰富、操作便利、自由度高等。至于玩法要素之类，鉴于广大玩家都有着“塔防”及《植物大战僵尸》游戏的经历，在此不再赘述。没有玩过它们的玩家怎么办呢？别着急，本作还针对新人玩家特意推出了教学关卡，从赚取金币到消灭敌人，讲解得相当细致。



游戏中的有些植物和怪物会让你有种似曾相识的感觉，可能是因为借鉴自PC版游戏内容比较多的原因吧。目前版本中有些植物的攻击存在判定方式的问题，比如有的植物攻击方式是锁定敌人进行攻击，在游戏中这种植物偶尔会出现攻击方向错误的情况。当然，希望经过Debug阶段后，这个问题会被修正。

点评：游戏操作简单，容易上手，玩起来感觉轻松，可以算是老少咸宜的休闲之作。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★☆
音乐	★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★







引领数码生活
——常见设备固件的简单应用

■晶合实验室
广东 腊鸭
四川 小华

所谓固件（Firmware）就是写入EROM或EPROM（可编程只读存储器）中的程序，通俗的理解就是“固化的软件”，其实是一种用于底层操作的“操作系统”。Firmware是一种软件，但又与我们常见的软件完全不同，它“固化”在集成电路内部，无法随意更改，而且完全隐藏在我们看不见的幕后，在操作系统或应用软件的要求下，进行集成电路的实际控制和协调。

在PC和数码设备发展初期，由于产品推出速度慢、功能少、兼容产品数量少，一般情况下不需要对固件进行升级和更改，所以固件信息常存储在用户难以更改的存储模块中，即使发现了固件Bug也必须由专业人员来修改，甚至只能用写好程序的存储模块进行直接更换。

随着电脑的不断发展，修改BIOS以适应不断更新的硬件环境成了用户们的迫切要求，所以可重复写入的EPROM出现了。EPROM可以通过紫外线来擦除原有的内容，再用专用读写器更新。其价格低廉，更新相对容易，但仍需特殊器材和技术要求，所以个人用户想要自己升级BIOS仍然艰难。

目前的BIOS则几乎都改用了EEPROM（也叫E2PROM，电可擦除可编程存储器）和Flash Memory（闪存）设计,它们是一种快速擦写存储器，也是一种具有不挥发性的存储器，可以在线进行擦除和重写。由于二者的结构、工艺和适用性的不同，现在



32kb容量EPROM芯片，平时窗口上会用贴纸等覆盖，以防被紫外线意外抹除



经典的Apple Ⅱ个人电脑

EEPROM多用于主板等需要即时部分修改、储存Firmware（我们平时对BIOS进行设置、优化）的电脑设备，而Flash Memory则多用于光驱、modem、数码相机等需要完全修改、储存Firmware的电脑设备。

在早期PC中，这些固化的软件就是目前操作系统的前身，例如最早期IBM PC和Apple Ⅱ中就有固化了Basic编程语言解释器的ROM。不过为了更好的管理外部存储器，并提供更多功能，各种安装在软盘中的DOS（并非特指微软DOS，而是Disk Operation System磁盘操作系统的简称，当时有多个公司推出相关产品）很快就替代了固化的Basic、Pascal等编程语言解释器，开始成为用户真正接触到的操控界面，直至今天发展到Windows 7、OS X、Linux等操作系统。

目前用于板卡上的BIOS芯片已经变得很小很不起眼了

手机、PDA、平板、游戏设备等智能数码设备的固件则走向了另一条道路，尽管结构已经近似于电脑，但由于其应用重点一直不在存储管理方面，而更偏向于频繁调动各种内置硬件功能，且功能相对较专一，性能较低，所以厂商选择了将操作系统一直安置在固件中，可快速调用硬件且减少性能浪费。

即使是非智能设备，如数码相机、MP3、MP4，甚至鼠标、显卡、路由器等产品，目前也大都采用了可刷新的固件进行控制，由于处理性能的增强，它们更倾向于将很多功能内置于固件中，而不是通过专用硬件或电路实现。当然这种选择也是考虑到了市场竞争激烈，无法长时间进行测试和完善，所以需要一种方法，方便的修改设计中的瑕疵或增添新的功能。

很明显，目前的主流固件形式已经变成了如上3种，其中各种数码产品的固件应用和破解、升级等话题更是目前讨论最多的热点之一，因此也是本文的重点，BIOS则仅讨论近期一些影响用户使用的小变化。

○BIOS——构建数字大厦的基石

无论Windows 7和OS X为我们提供了多么华丽的界面和便捷的操作，可以支持种类多么繁多的硬件，提供多么强大的运算和音视频性能，都无法回避的一点是，它们都建筑在直接与硬件进行通话的主板BIOS之上。很多与电脑性能、功能、兼容性等重要指标相关的功能，仍然集中在BIOS中。

虽然更先进、更直观，也更便于使用的BIOS——UEFI（Unified Extensible Firmware Interface，统一可扩展固件接口）早已成熟，但由于成本等问题一直未能普及，各厂商的开发力量更倾向于在现有BIOS模式下进行一些实用的小改动，所以与各种数码设备相比，近期电脑BIOS领域显得缺少热点。

虽然UEFI尚未普及，但技术的进步，目前很多厂商都提供了在操作系统中直接查看、修改甚至刷新BIOS的功能，如在线更新、热键超频等，已经大大提升了BIOS的“可见性”和操控性，但大多数人却仅能用到频率调整和刷新BIOS功能，其他功能其实仍然隐藏在幕后，默默地发挥着它们的能力，或者忍受用户的忽视。其中对普通用户或初级DIY用户有重大意义的，但经常被忽略的主要有以下几项。

●不要追求最新BIOS

对追求稳定性的用户而言，除非买到的是很新的主板或相关配件，笔者并不建议第一时间更新最新的BIOS文件。由于这些BIOS很可能是为了显示实力或便于测试，为用户不太可能第一时间拿到的最新软硬件而准备，更多的是方便笔者这样的测试人员，所以升级暂时不会获得明显效果。却可能有影响稳定性的Bug存在。

当然，如果购置了较新的主板、显卡、硬盘、内存等产品，或者准备安装最新的操作系统，则最好能在主板厂商网站上确定一下是否有对应或较新的BIOS，并搜索是否有相应的刷新和使用Bug。如近期Intel出现问题的B2步进6系列芯片组主板，如未提供芯片组温控、保护功能或默认关闭，就可能缩短芯片组中SATA2控制电路的使用寿命。

●USB设备导致黑屏

由于USB闪存设备的普及，现在很多人习惯于将闪盘或闪存、读卡器一直插在电脑上关机，而开机后就很可能发现电脑黑屏，无法进入操作系统。其实这看似可怕的问题原因非常简单，那就是近期很多主板BIOS的启动顺序开始将USB

设备优先级提高，因此一旦检测到有USB存储设备，便会试图用它启动系统。除了启动顺序中的USB设备外，目前新型主板的USB接口大大增加，启动时全部检测的话会对系统启动速度造成影响，因此在BIOS中，我们除了注意启动顺序外，最好能将不使用的USB接口关闭。

当然BIOS中还有诸如风扇转速检测、SATA硬盘兼容性等一些很重要但被忽视的项目，大家可以自己研究。

○智能设备固件——固化操作系统的重演?

目前各种手持和移动设备的风头已经远远盖过了电脑，它们的固件与电脑BIOS相比有着别样的精彩，才是本文的主角。目前的安卓、iOS、Windows Phone、塞班等操作系统，虽然也采用安装在ROM中的方式，但与早期电脑的固化操作系统已经有了很大的差别。甚至可以说这些操作系统更像是安装在固定空间中，更高效，更精悍的现代电脑操作系统，不过它们也有不少自己的特点。例如破解、硬件支持、版本兼容性等。

●不能升级?版本兼容性问题

为了保证操作系统的精简高效，常常不得不对硬件种类进行限制，苹果电脑操作系统长期以来以高效著称，就与其采用的硬件类型较少，且硬件和操作系统核心技术全部掌握在同一厂商手中有一定关系。

但智能设备操作系统的硬件兼容性却带来了一个问题，那就是无法像电脑一样进行自由的操作系统升级。例如PSP的多个版本推出后，就出现了多个固件版本，以面向不同的硬件版本产品，但在软件性能、功能和游戏兼容性方面并没有太大差距。

但手机和平板用户却要面临更严重的问题，Windows Phone和安卓，在升级能力方面都出现了限制，例如目前主流的安卓平板采用大都采用面向手机开发的2.2版本，但却不一定能升级到为平板电脑优化的3.0版本。同样，采用Windows Phone 6.5的大量手机，也不一定能升级到更新的Windows Phone 7。如果很希望升级到最新系统的话，在购买前一定要先调查清楚。



目前的安卓2.X平板不一定能升级为安卓3.0系统

●典型的固件应用之iOS系统

在所有的智能设备固件维护上，笔者认为使用iOS系统的产品维护起来最为简单，几乎不存在任何风险，而且只要稍微会使用电脑的用户都能依照步骤达到升级、备份、恢复的目的。另外其相关产品基本覆盖常见智能设备，所以我们就以苹果产品为例讲解智能设备的固件应用。



iOS界面

苹果公司为旗下iPhone手机开发的系统iPhone OS与苹果电脑预装的Mac OS操作系统相同，均以Darwin核心为基础进行开发。但是谁能想到，在iPhone OS正式更名为iOS之后，它已经快速渗透到苹果所有的i系产品线上，甚至于Mac OS也未能幸免，成为它们标志性的软件操作基础。

1.固件更新

iTunes在每次接驳设备后，会自动联网对设备固件进行检索，如有官方更新，会出现是否下载并更新或是仅下载不更新的选项。当然，在iTunes没有弹出该选项时，也可用点击界面上的更新来进行固件刷新的工作。Windows 7操作系统中，苹果的iOS固件存放路径为C:\Users\用户名\AppData\Roaming\Apple Computer\iTunes\iPhone Software Updates，此文件夹仅会保存最新版本的固件，旧版本在下载新固件时会自动删除。苹果的iOS设备均有固定的编码，如iPhone4为iPhone3.1、iPhone3GS为iPhone2.1、第一代iPad编码为iPod2.1，各版本的固件不能通用。如果您机器中存有多个版本的固件，在升级或恢复时可以按住Shift键点击恢复或更新，此时会出现查找固件的框体，根据个人需求选择即可，但如果苹果关闭了相应版本的验证服务，那么此项操作是无效的，只能将机器升至最高版本的固件。



Apple会自动为用户检查更新



注意iOS版本也是要区分硬件的

进行到这步时，也许会有许多用户会心惊胆战，怕固件刷新失败后，设备无法恢复而报废。其实完全没有必要去想这些，前面提到过iOS系统仅存在于苹果

的产品中，那么也就说明它是一款具有极强封闭性的移动操作系统，这样做的坏处是市场占有率较小，用户容易受到系统的制约（文章后面会提到）；好处则是不会出现软件兼容和设备不匹配等问题，而且固件升级是在系统的底层进行更新，不会删除已安装或已存储的各类文件。只要在更新固件时，设备没有断开与电脑的连接，一般不会出现刷新失败的错误。

2.不得不说的破解

对于破解问题，当然我们知道它可以运行很多免费软件和游戏，为用户节省大量的金钱，但明显侵犯了软件开发者的版权和利益。不过笔者认为，国内环境却有着它的特殊性，厂商的轻视、网络环境的限制、用户使用习惯的要求，都使得破解在国内几乎成为了“正常”使用必需的步骤。

对于坚持使用非破解系统的用户，从游戏或网上商店的软件价格来看，只要不是特别有收藏癖的话，每年花费应该都可控制在千元甚至500元以下，而且还可以享受厂商提供的网站支持等服务，感觉似乎不错。但是，在国内要想做这样的一个“优秀”用户，却必须拥有以下条件：首先必须拥有足够的外语水平，否则没有中文菜单的软件、通篇只有英文、日文的大型游戏，会让你把词典翻烂的，如果遇到满篇俚语的那些“个性”作品，就干脆放弃吧。其次必须拥有无阻碍和高速的网络，否则原有系统中内置并为之优化的Yutube、Facebook、Twitter，以及提供了大量内容的在线支持网站，都将与你完全无缘。最后，必须拥有一张万事达（Master）或VISA信用卡，还要选择拥有足够国际视野的发行银行，以提供外币消费支付能力，同时必须不断祈祷这些银行机构不要和国内用户作对。这就是优秀用户的素质和代价，你能够做到吗？

好吧，让我们先放松心情，不要把牢骚变成“咆哮体”，再来以苹果产品为例看看破解到底是怎么一回事吧。iOS系统的“越狱”和Android破解“Root”权限的效果一样，最终目的是为了获取系统的最高权限，来设置和安装iOS本不提供或拥有的功能。iOS系统架构分为四个层次：核心操作系统层（the Core OS layer），核心服务层（the Core Services layer），媒体层（the Media layer），可轻触层（the Cocoa Touch layer），系统操作占用大概512MB的存储空间，用户的可操作范围仅限于可轻触层。

我们再次强调，越狱的真实目的是为了能够使用或调用核心服务层，这常常是不得已而为之，并不是简单的为了使用破解软件和省钱。每个越狱小组或破解成员，在发布越狱程序时都会一再重申，他们尊重知识产权，这么做是为了得到更大的自由度，国外的用户大部分在越狱之后依旧会购买那些App store中的收费软件，或在越狱商店Cydia中购买苹果不允许存在的非官方应用软件。



大名鼎鼎的Sbsettings插件，可让越狱用户设置各种功能



习惯直板机的用户更熟悉九宫格输入方式

例如我们在越狱后才能安装第三方输入法，苹果的输入法选择框较小，容易误触，且只有拼音及全键盘操作，第三方输入法则有大家熟悉的九宫格、有五笔、有笔画、更有贴合汉语环境的词汇更新与联想功能。用户可安装便利的插件，例如来电显示、手势操作、快速设置工具、短信组群管理、群发功能、华丽的主题和便捷的文件存储管理。

在获得这些更方便的功能时，用户也需要面对风险，越狱后许多插件和工具直接安装在核心系统层上，会造成系统的不稳定，有时会使设备直接进入安全模式、调用硬件代码的软件甚至可能损坏设备（如摄像头和屏幕）。另外还可能会受到恶意软件的侵扰，毕竟非官方的程序是没有严格审核机制的。

固件破解最可怕的结果就是所谓的“变砖”，这一说法虽然目前主要指苹果产品，但其实在数年前Windows Mobile和PSP的破解、升级中就已经出现了，其后果甚至更加严重。例如苹果iPhone出现固件问题常表现为无法正常通信，成为高价“iPod Touch”，但Windows Mobile手机和PSP固件出错后则可能无法开机，成为真正的高科技“砖头”。其原因主要有：硬件不兼容的强行固件刷新、破解固件存在Bug、降版本刷新时高版本固件设置的障碍与陷阱，当然还有前面提到的刷新时连接中断或停电。而作为通讯工具的，以iPhone为代表的新一代数码设备，因为要保持始终在线，所以还存在被服务器识别并强行升级、屏蔽服务造成的部分功能“变砖”问题。

变砖后的设备，如问题不大还可通过自行刷新固件，或用一些小技巧（如PSP的神奇电池）进行恢复，而过于严重，甚至已无法读取任何数据的话，则只能请专业人士用前文中提到的专用工具重刷Flash Memory数据，这可能导致引导信息丢失，使原先存储的文件和安装的软件无法正常使用。

越狱后如想重新回到“监狱”其实很简单，只要连上iTunes点击恢复即可，另外在固件升级后，原有版本的破解也会失效。

大同小异，苹果与其他设备固件应用的区别

早在iPod时代，iTunes便是欣赏、管理音频和视频、设置iPod及将内容添加到其中的重要辅助工具。在iPhone和iPad面世之后，iTunes更承担起为iOS设备管理应用程序和固件更新等重任。可以说，没有iTunes，i系列产品将什么都

不是，苹果的产品也不会有如此的辉煌（以下操作介绍及图片无特殊说明均以iPhone为例）。其他系统与iOS相比，在固件的应用和升级、破解、恢复方面最大的不同也可以说只体现在iTunes软件上，例如安卓和索尼游戏机可直接用固件文件升级，而Windows Phone则将采用类似的Zune软件进行升级。虽然和其他一些系统相比，iTunes增加了数据传输和固件升级的繁琐程度，但也有很多实用方便的特点。

例如在设备使用过程中，如果出现了软件无法正常运行或系统运行过慢等问题，借助iTunes可以直接恢复到出厂状态，再利用之前的备份文件进行恢复操作，保证个人资料、机器设置和软件存档等不会因恢复而消失。另外如果iOS设备连接到另一个新的环境，或是您不小心重装了系统，进行同步的话，会抹除iOS设备上所有的程序设置甚至信息、相关文件等。这时可用原iTunes的配置文件（一般位于C:\Users\用户名\Music\iTunes下）覆盖现有文件，便能保证同步时资料不会有任何问题（注意，我们不需要拷贝备份文件，备份文件存储目录和命名方式复杂，也很难找到）。





iOS可根据时间或者容量变化进行自动备份，在iTunes设置界面中可以看到备份的日期，便于恢复时选择。

○完全定制化——非智能设备固件

相对于考虑软硬件兼容性和扩展性的智能操作系统，非智能设备的固件可以说是完全定制化的操作系统，因此效率更高，不过在刷新、安装和应用中限制也较多，甚至有可能并不是很容易。比较有趣的是，这些固件也存在着破解哦。

●为了更加靓丽的回忆，数码相机固件

数码相机的固件主要用来控制数码相机的基本功能操作，例如操控、对焦、数据文件的处理、存储等，有些固件甚至内置了简单的图像处理、视频播放和输出功能等。另外通过更新固件，还可支持最新镜头、加强屏幕亮度、强化电池的续航能力、增加对RAW无损图档格式的支持等。

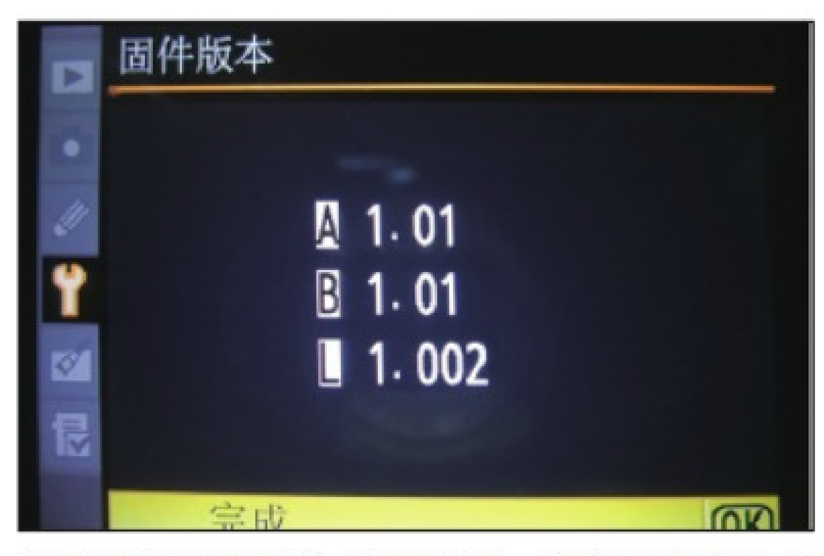
近期尼康D7000和索尼NEX相机正是因为固件问题成为了市场的焦点，前者的固件问题造成低光照条件下出现大型噪点（或称红点、亮点）。而后者则通过新固件，可让LA-EA1转接环连接的DSLR用A接环镜头（只限SAM/SSM镜头）支持自动对焦功能（未更新固件前通过转接环连接的镜头只能手工对焦）。因此，笔者建议用户最好定期浏览自己使用品牌的数码相机官方网页，检查有没有固件可供更新。

当然相机固件升级并不是数码相机用户必须做的。例如，当摄影者不需要用专业人士才会用到的RAW格式拍摄时，或者并未采购最新镜头的话，针对它们的固件升级对用户来说就没有意义。但是，如果升级固件能提供实用的功能，或如D7000那样存在明显问题的相机，就应该尽快进行更新。

数码相机的固件可通过存储卡安装，部分相机厂商也会通过专用软件来自动检查固件版本，然后通过USB接口进行固件升级，这样更减少了普通用户在升级时的技术困难。



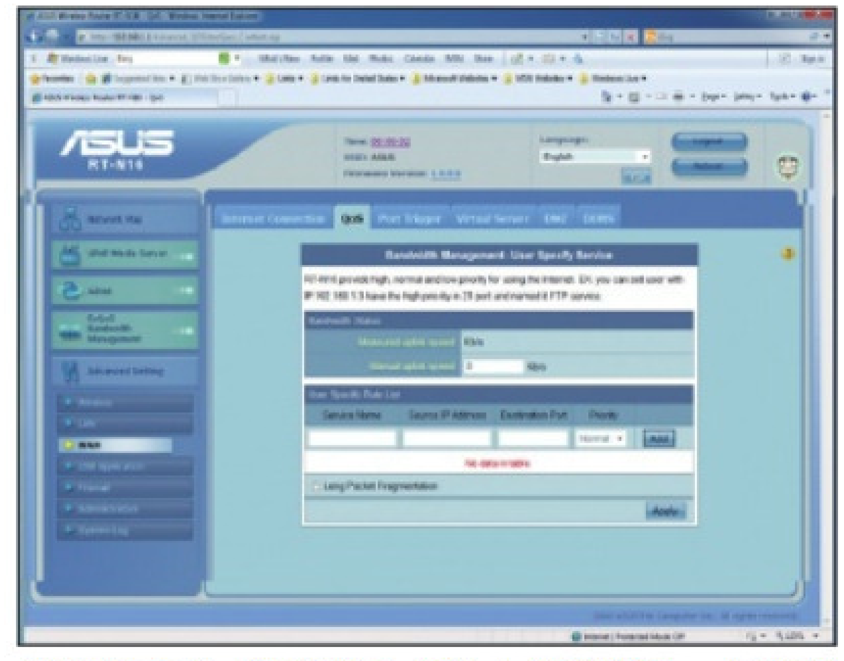
NEX相机的新固件可更好的支持新配件——LA-EA1转接环



相机固件可能分为镜头数据、自身功能等几个部分

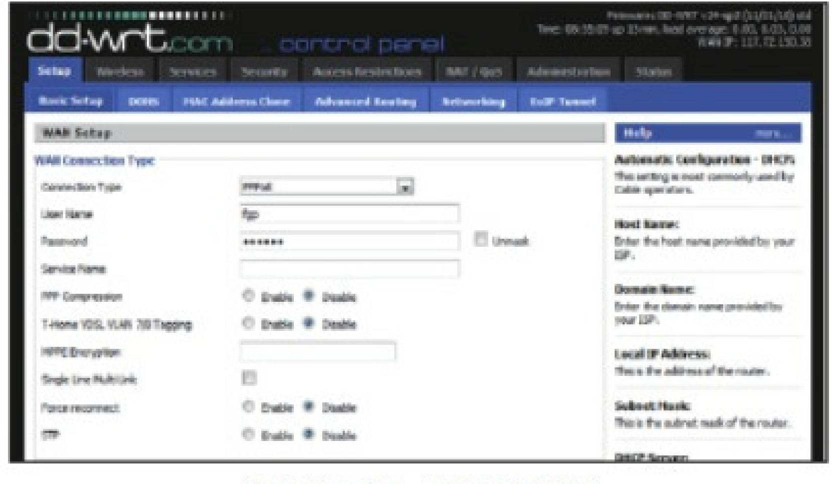
●DIY用户独享——自定义固件免费获得千元级无线路由功能

无线路由器本质上和PC类似，都由硬件和软件两部分组成，硬件性能越好、软件功能越强的产品，使用时就越能让人觉得爽快舒心，反之就像使用过时的PC一样处处受限。可由于种种原因，许多人对家用无线路由器不够重视，觉得它不过是一个连接网络的设备，过于强调“够用就好”“便宜就好”，导致实际使用中麻烦重重。一个很简单的例子是，有两台电脑的家庭中，当其中一台进行高速下载时，另一台则难以打开网页，这类因路由器功能不强导致的麻烦每个人几乎都遇到过。但许多企业级路由器就没有这个问题，它们带有高级QoS功能，不是通过低效的限速方式，而是调节不同类型数据包的优先级，让网络带宽得到最有效的利用，做到即使有人P2P下载，也能保证其他用户在浏览网页、发送Email时


高价路由器中的软件功能让人眼花缭乱，但它们的实用性毋庸置疑


输入关键字即可查询


刷新成功后的提示信息


设置PPPoE账号密码


QoS设置界面


设置好服务优先级是QoS更好发挥功能的前提

不受影响——这才是路由器的价值所在，不仅是“拨号工具”，还要为用户协调、控制网络。

我们可以发现，高价无线路由器和低端产品的主要差别体现在功能上，路由器厂商在设计产品时，一般会通过限制硬件和软件两种方式来区分产品定位，所谓硬件就是路由器中使用的芯片、内存等元件，软件就是固件中内置的系统。用户很难通过改善硬件提升性能，但我们可以像PC一样，自己安装功能更强的操作系统。目前通过软件提升无线路由器功能的方法只有刷新自定义固件，目前比较知名的有DD-WRT、Tomato、OpenWRT等，它们都由开源系统发展而来，这些固件的好处是为低端产品带来了高端产品才具有的功能。不过需要注意的是，并不是每个路由器都可以刷新非官方固件，同时自行刷新固件会影响产品质保，操作也存在风险，各位读者应谨慎使用。

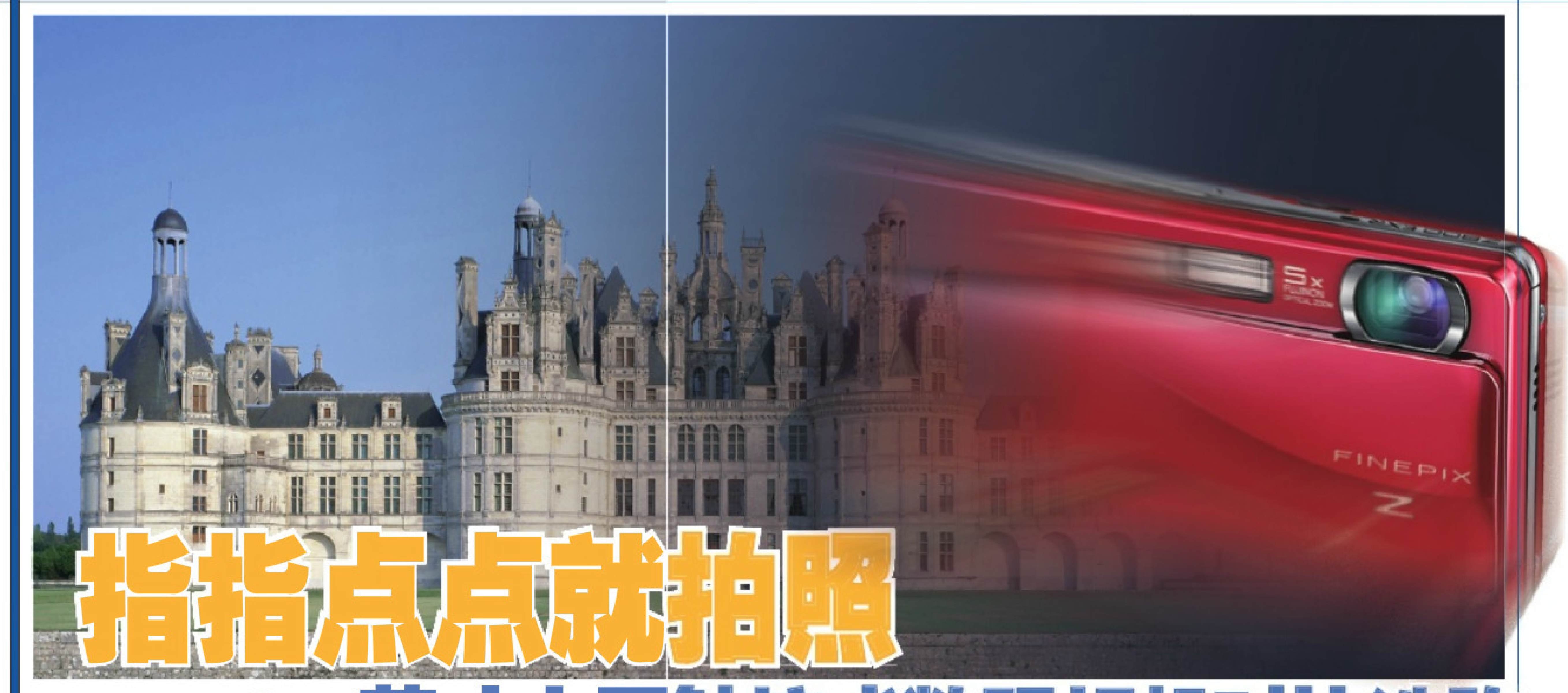
笔者以刷新DD-WRT固件为例进行讲解，我们先到DD-WRT官方网站进行查询（http://dd-wrt.com/wiki/index.php/Supported_Devices），发现所用的路由器在其支持之列，注意表格中还标注了硬件版本等信息，所以切勿选择错误，否则会造成刷机失败。再通过搜索引擎查找是否有人已刷新过该型号的固件，确保万无一失。回到DD-WRT的网站（http://dd-wrt.com/site/support/router-database），在下方文本框中输入设备型号关键字，即可自动搜索到对应下载链接。一般会搜索到两个链接，分别可下载到“factory-to-ddwrt.bin”及“xxx-webflash.bin”的文件，前者用来将目前系统刷新成DD-WRT，后者用来加入对应路由器的功能。

接下来进入当前浏览器的管理页面，找到更新固件页面，选择下载好的“factory-to-ddwrt.bin”进行更新。耐心等待一段时间后，操作系统会搜索到SSID为“dd-wrt”的无线信号，它就是我们刷新后的路由器了。连接之后在浏览器中输入“192.168.0.1”，进入管理页面，选择“Administrator→Firmware Upgrade”，选择之前下载好的另一个BIN文件，在点击“Upgrade”，完成后路由器会再次重启。之后进入路由器的“Setup”界面，一般家庭用户在“WAN Connection Type”下选择“PPPoE”，并在下方填入用户名和密码，最后在页面下方点击“Apply Setting”，路由器重启后就会可以连接互联网了。对于网络的加密方式，可在“Wireless→Wireless Security”下选择，操作方式基本一致。

使用DDR-WRT我们就可以实现许多神奇的功能，例如安装软件用来实现WEP解密，或者使用中继模式方便地组网，这是此前固件不可能实现的功能。对一般用户来说，最实用的还是QoS功能，在管理界面中选择“NAT/QoS→QoS”，并开启“Start QoS”，下方填入目前带宽的上下行速率，笔者推荐填入标称的100%，例如2M的宽带的下行速率填写2000，上行根据具体情况决定，如果是ADSL，一般填入512，小区宽带可填入和下行同样的数值，如果玩网络游戏还应勾选“Optimize for Gaming”，完成后点击“Apply Setting”使设置生效。该页面中“Services Priority”用来定义相应协议的优先级，这里可见到许多常用软件的名字，例如《魔兽世界》“迅雷”“Skype”“大智慧”等，我们需要设置优先级，从上到下依次为“Exempt、Premium、Express、Standard、Bulk”，“Exempt”优先级最高，传输数据时将依次按照设置的优先级进行传输。用类似的方法，我们还能实现彻底封杀P2P下载、聊天软件，所需的也仅是在管理页面中进行设置。自定义固件让路由器变得更超值，就是我们的DIY精神。

○让固件不再神秘

通过这些实例的讲解，相信大家已经看到那深藏在幕后的固件其实也并不神秘，我们完全可以了解、控制甚至破解它，让它给我们带来更好的使用感受。



指指点点就拍照

——3.5英寸大屏触控式数码相机对比选购

■四川 三牛

自从苹果iPhone手机、iPad平板电脑掀起一股触控风潮以来，现在其他各种各样的数码产品（如MP4、电子书、显示器等）都加入到触控操作的行列中，就连数码相机也不例外。对于喜爱摄影的人来说，数码相机的操作方便性直接影响到拍摄相片的兴致和乐趣。而现阶段恐怕没有其他方式比直接在液晶屏幕上指指点点就能拍照更方便了。鉴于此，笔者今天就为大家搜集到多款采用触摸式操作的数码相机，并对其功能特点和拍摄效果做一简单对比测试，感兴趣的朋友不妨作为选购参考。

一、触控式数码相机市场概况

当前市场上销售触控式DC以卡片机为主，其中3英寸和3.5英寸屏幕的款式较多。对触控式DC来说，由于大部分操作都需要通过液晶屏幕来完成，如果屏幕太小会难于操作。而3.5英寸液晶屏是现今最高的规格，拥有3.5英寸触控屏的数码相机，基本上机背除了屏幕外，就没有空间设置其他功能按钮了，这也意味着触控操作的反应灵敏度和方便程度，对数码相机是否易用有着很关键的影响。



松下G2相机

同时，目前还没有专业级的DSLR（数码单镜头反光相机）使用触摸式操作。因为要改变传统的操作模式有一定难度，况且DSLR的操作和功能选项比较复杂，也使得DSLR难以用触控来提高操作方便性。

不过，触控并非DC的专利，近期热门的可换镜头DC也加入此行列。Panasonic（松下）是最先也是目前市场上唯一将触摸屏引入到可换镜头DC上的厂商。它发布了首部采用触控式操作的机型G2，紧随其后的GF2亦已登场。两款相机同样采用3英寸屏幕，但GF2不像G2一样可以多角度旋转屏幕。

二、数码相机触控屏幕的分类

一般说来，电子产品采用的触控屏幕大致分为3类，分别是电容式、电阻式及波动式。波动式触摸屏利用声波或红外线原理工作，成本较高，故较少采用。

相对而言，电容式和电阻式则比较普遍。以DC而言，触摸屏多数为电阻式设计。如果用户想测试手上DC采用的究竟是电容式或电阻式触摸屏，方法很简单：只要用手指之外的物体一试便知。电容式触摸屏必须依靠人体本身所带的生物电流触发屏幕操作，因此这种屏幕只能用手指进行操作；电阻式触摸屏则可利用手指、触控笔和普通笔尖等物品按压，通过压力操作。

三、5款触控式数码相机代表产品一览

笔者挑选的5款代表均为较新型产品，都采用3.5英寸大屏设计。他们分别代表了不同的设计思路和厂家特色，让我们先来了解一下它们的参数指标吧。

1、佳能（Canon）IXUS 210

技术规格：
感光元件：1/2.3英寸1410万有效像素CCD
光学变焦：5倍
焦距：24mm～120mm
光圈：F2.8～F5.9
感光度：ISO 80～1600
短片拍摄：1280×720 @30fps
屏幕：3.5英寸46万像素
存储介质：SDXC/SDHC
体积：99.3mm×55.7mm×22mm
重量：137g
参考价格：1850元



佳能旗下的触控式数码相机并不多，IXUS 210是该品牌的第二款触摸屏产品。它提供5倍光焦和24mm广角镜头，并支持1410万像素拍照和720p视频拍摄功能。拍摄模式方面，提供独特的鱼眼和模型效果。此外，在低光照模式下，提供最高达ISO 6400的感光度。除触控屏操作方式外，这部相机可通过相机顶部的拨动开关切换拍摄模式。当选用“Auto”模式时，智能场景选择功能也会同步启动。

2、富士（Fujifilm）FinePix Z808

技术规格：
感光元件：1/2英寸1200万有效像素SuperCCD EXR
光学变焦：5倍
焦距：35mm～175mm
光圈：F3.9～F4.7
感光度：ISO 100～3200
短片拍摄：1280×720 @24fps
屏幕：3.5英寸46万像素
存储介质：SDHC+内置30MB内存
体积：98.1mm×59mm×20.3mm
重量：141g
参考价格：1280元



富士Z808（EXR）数码相机是Z700EXR的后继型号。跟前款相比，Z808在外形方面改动不大，但流线形设计更为突出。这款相机内置360°全景拍摄功能，采用全新的EXR感光元件，加上高速混合自动对焦系统，使得对焦速度大大提升到0.158秒。对焦功能方面，除了一般的人脸识别功能外，Z808还具备婴儿拍摄和宠物检测功能。视频拍摄则提供720p@24fps的规格。此外，Z808的操作界面相当精致，颜色丰富，以图标显示为主，简单易懂。

3、尼康（Nikon）COOLPIX S80

技术规格：
感光元件：1/2.3英寸1410万有效像素CCD
光学变焦：5倍
焦距：35mm～175mm
光圈：F3.6～F4.8
感光度：ISO 80～6400
短片拍摄：1280×720 @30fps
屏幕：3.5英寸81.9万像素
存储介质：SDXC/SDHC+内置79MB内存
体积：98.8mm×62.6mm×16.5mm
重量：133g
参考价格：1980元



尼康COOLPIX S80以超薄设计作为卖点，在仅厚17mm的机身中，内置5倍光学变焦镜头。机背配备3.5英寸81.9万像素OLED屏幕，是唯一采用OLED屏幕的卡片机产品，效果和功耗都更出色。该机还加入多种有趣效果，例如柔焦、微型及鱼眼效果等。摄像功能则支持720p画质。此外尼康S80的相片编辑功能极为丰富，内置将相片拉长、收窄及修正梯形失真等特殊功能。

4、三星（Samsung）ST600

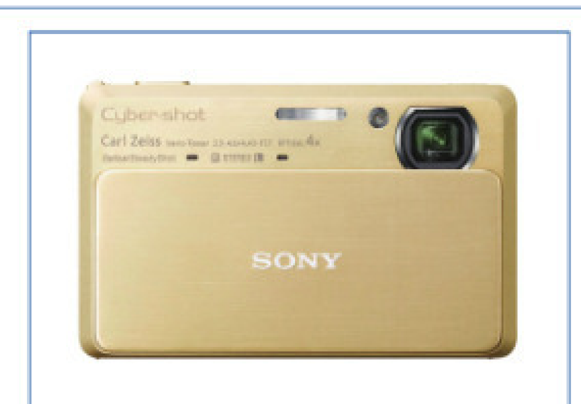
技术规格：
感光元件：1/2.33英寸1420万有效像素CCD
光学变焦：5倍
焦距：27mm～135mm
光圈：F3.5～F5.9
感光度：ISO 80～3200
短片拍摄：1280×720 @30fps
屏幕：3.5英寸115万像素
存储介质：microSD+内置30MB内存
体积：103.5mm×59.5mm×19.9mm
重量：147.2g
参考价格：1899元



三星公司自从推出创新理念的双液晶屏数码相机以来，备受市场关注。ST600数码相机同样配备前+后预览屏幕，尺寸分别为1.8英寸与3.5英寸。前屏幕除可用来显示取景构图，也能显示人脸对焦功能的识别结果，很适合自拍时使用。相机采用5倍变焦和德国Schneider（施耐得）27mm广角镜头。智能场景识别功能，除可用于拍照片，也可应用在摄像上。此外，这款相机的自拍功能相当强大，其中最特别的一个选项是，当相机检测到主体跳起时自动拍摄。

5、索尼（Sony）Cyber-shot TX9C

技术规格：
感光元件：1/2.3英寸1220万有效像素ExmorR CMOS
光学变焦：4倍
焦距：27mm～108mm
光圈：F3.5～F6.3
感光度：ISO 125～3200
短片拍摄：1920×1080/50i/AVCHD
屏幕：3.5英寸92.2万像素
存储介质：MS Duo/SDXC
体积：97.8mm×59.5mm×17.5mm
重量：133g
参考价格：2200元



索尼Cybershot系列数码相机一向以时尚设计著称。TX9C保留了该系列的时尚元素，功能也更加强化，其中3D拍照功能最为令人瞩目。TX9C除可拍摄立体相片外，还提供“3D一扫”立体模式，能够同时拍下15张不同角度的相片，然后合成为一张立体全景相片。此外，这款数码相机还内置一种背景散焦模式，适合用来拍摄美女照片（即前景清晰，后景模糊），摄影者还可在3种散景程度中作出选择。当然，它的1080i全高清摄像功能和SDHC卡兼容也是重要卖点。

四、5款触控式卡片机对比测试

看过前面的产品特性介绍后，相信大家更感兴趣的是触控式卡片相机的实际使用效果怎么样？为此，笔者专门对这几款代表产品的触控式操作方法以及拍照、拍片效果进行一番对比测试。需要说明的是，由于笔者个人水平及条件有限，以下测试结果仅为个人观感，供大家参考。

（一）触控操作速度对比

测试方法：其一，笔者通过用手指触摸屏幕来测试相机的操作反应，得分越高，表示数码相机的操作反应速度越快（5分为满分）。

其二，笔者尝试改变“白平衡”模式，来测试各款数码相机触摸操作的步骤繁简。具体而言，从相机的预备画面开始，改变白平衡模式为“灯泡白平衡”，再回到预备画面为止，计算所需的操作步骤。步骤越少，得分越高（5分为满分）。

1、佳能IXUS 210

屏幕反应：4分
白平衡调整：3分（共4个步骤）

2、富士FinePix Z808

屏幕反应：5分
白平衡调节：3分（共4个步骤）

3、尼康COOLPIX S80

屏幕反应：3.5分
白平衡调整：3分（共4个步骤）

4、三星ST600

屏幕反应：5分
白平衡调节：3分（共4个步骤）

5、索尼Cyber-shot TX9C

屏幕反应：4分
白平衡调节：3分（共4个步骤）

点评：笔者在本项测试中发现，如果将数码相机从“自动白平衡”（默认状态）切换为“灯泡白平衡”模式，5款相机都需要4个步骤。不过，说到触控的操作反应速度，则以富士和三星最快，手指一点就动作。其次是索尼，反应也不错，佳能和尼康COOLPIX S80则相对慢一点，有时甚至要用力按，屏幕才有反应。

（二）触控功能比较

测试方法：计算5款数码相机利用触摸屏特点开发的功能数量，兼顾实用性，触控功能越多越实用越好。

1、佳能IXUS 210的触控功能

（1）直选对焦点

（2）在播放模式中，左拨/右拨浏览相片，在某张相片上一点即可放大。

（3）自主设置拍摄画面两边的功能键。方法是在设置页中，在屏幕上直接按住该功能图标，然后拉到想摆放的位置上。

2、富士FinePix Z808的触控功能

（1）触摸拍摄功能

（2）在播放模式中，左拨/右拨浏览相片，按放大镜图标放大相片。

（3）拼贴功能：直接将相片拉到方格内，再合成由数张相片组成的相片。

3、尼康COOLPIX S80的触控功能

（1）直选对焦点。

（2）触摸拍摄功能。

（3）远近变焦功能均设在屏幕上。

（4）在播放模式中，左拨/右拨浏览相片，两手指向屏幕对角一拉即可放大相片。

（5）Graffiti（涂鸦）功能。

4、三星ST600的触控功能

（1）直选点焦点。

（2）在播放模式中，左拨/右拨浏览相片。

5、索尼Cyber-shot TX9C的触控功能

（1）直选对焦点。

（2）启动人脸对焦，并选择儿童优先等功能。

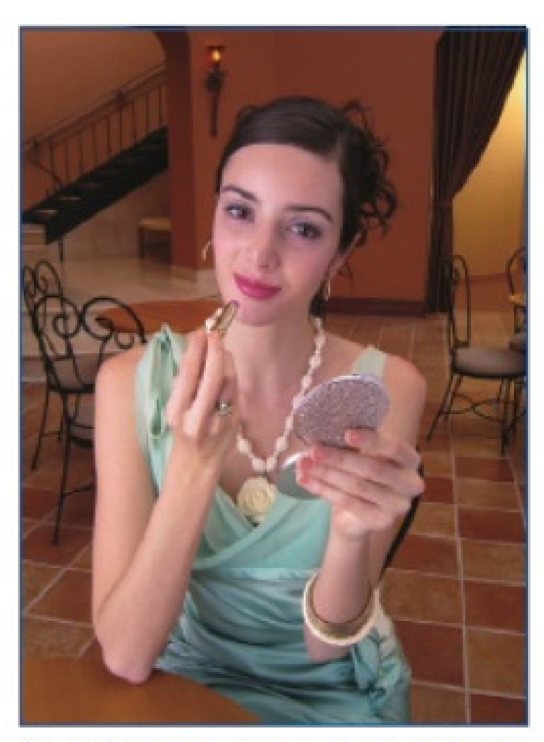
（3）Graffiti（涂鸦）功能。

（4）在播放模式中，左拨/右拨浏览相片，在相片上一点即可放大相片。

点评：由上可知，各款数码相机的触控功能都离不开点击对焦和拍照、相片浏览与查看、功能菜单操作等。其中尼康COOLPIX S80的触控功能最多最实用，成为本项测试的胜出者。

（三）室外人像拍照对比

测试方法：将相机的场景模式设为“人像模式”再进行拍摄，并启动人脸对焦功能，确保对焦与测光等均以人的脸部作为优先考虑。


佳能IXUS 210人像摄影效果，来自官方样张

点评：在人像拍照方面，佳能IXUS 210和索尼Cyber-shot TX9C的表现最为出色，更忠实于原色调。而且索尼Cyber-shot TX9C拍摄人物的细节和相片锐利度较高一点。至于富士FinePix Z808，画质不错但有点偏黄。尼康COOLPIX S80和三星ST600则轻微曝光过度，但前者拍摄画面的锐利度较高。

（四）夜景拍照对比

测试方法：将数码相机固定在三脚架上，利用“程序自动”（P）模式拍摄，将感光度设为ISO 400。

点评：首先，在风景拍摄方面，内置广角镜头的数码相机优势比较明显。佳能IXUS 210与索尼Cyber-shot TX9C分别采用24mm及25mm广角镜头，拍出的风景相片看起来较有气势。至于夜景摄影，5款相机在夜摄时均有不错的表现，当中以尼康COOLPIX S80和索尼Cyber-shot TX9C的图像最细腻，特别是相片中的阴暗部分，索尼Cyber-shot TX9C保留的细节最多。



24mm（左图）与35mm广角效果对比，前者可获得更广阔的视野

（五）高感光度拍照对比表现

测试方法：从ISO 800感光度开始拍摄，直到5款数码相机的最高感光度上限，其间关闭所有的杂讯抑制（降噪）功能。

点评：5款触屏数码相机中，尼康COOLPIX S80具备最高ISO 6400感光度，选择范围最广；相反，佳能IXUS 210最高只能到ISO 1600感光度，选择最少。笔者在ISO 800感光度下拍照，发现富士FinePix Z808与索尼Cyber-shot TX9C的噪点最少，细节最丰富。在ISO 1600感光度下则以索尼Cyber-shot TX9C的表现最好，其次是富士FinePix Z808和尼康COOLPIX S80。在ISO 3200感光度下，同样以索尼Cyber-shot TX9C的表现最好，其次是富士FinePix Z808。尼康COOLPIX S80在此感光度下，画面细节减少比较明显。

（六）高清摄像对比

测试方法：用场景模式中的“人像模式”进行摄像，并启动人脸对焦功能，确保对焦与测光等均以人的脸部作为优先考虑。

点评：5款卡片机都属于高清拍片级别，但以索尼Cyber-shot TX9C的规格最高（1080i全高清），其他只支持720p摄像。因此，索尼Cyber-shot TX9C拍到的全高清画面最出色，画质明显比其他相机清晰，而且拾音效果也不错。佳能IXUS 210和尼康COOLPIX S80的表现接近，画面流畅，但拾音效果不如富士FinePix Z808（能降低周围环境的杂音），不过富士FinePix Z808在拍片时不能变焦和自动对焦，成为此机的最大弱点。至于三星ST600，拍片时画质流畅，但变焦时不能拾音，因此频繁变焦的话，视频的声音会变得时断时续。

至于高清视频输出接口方面，只有富士FinePix Z808没有提供HDMI接口，其他几款相机均可通过HDMI接口连接到高清电视机。其中，佳能IXUS 210和尼康COOLPIX S80采用最普遍的mini HDMI接口，索尼Cyber-shot TX9C则要先装上相机底座，才能通过HDMI接口输出。至于三星ST600则使用较少见的HDMI Type D接口进行视频输出。

五、结束语

自从苹果iPhone、安卓等智能手机普及以来，通过触摸屏完成各种操作，对大部分人来说已是驾轻就熟，因此把触屏式操作移植到数码相机上，摄影者也能够愉快接受。像笔者在测试中就体验到触摸式操作的便利，特别是对焦相当给力，只需在屏幕上一点就能对焦（部分相机还能自动启动快门），确实很方便。不过，有一点必须提醒大家的是，目前不同相机厂商的触摸屏在操作反应上存在明显差异，有的反应稍嫌迟缓，让原本的“方便”变成令人难以忍受的缺点。大家在选购时千万不可忽视这一点。P



中端显卡激战正酣 市场已现地震效应

■广东 狂奔鸭

日本在发生了9级地震之后，近日再次发生了7.4级强余震，几次地震对日本内陆造成了巨大影响。属于时事的新闻本不该出现在这里，但由于日本是世界芯片制造业的重要产地，地震造成大量工厂关闭直接影响科技产品的生产制造，这就不得不使我们把目光放在了日本震后带来的影响。在DIY领域受此次影响最深的本应该是存储行业，但由于许多配件都会嵌入一些芯片，因此DIY各条产品线或多或少地都会出现“地震效应”。

日本福岛核电站的泄露不仅给周边各国带来了核辐射的恐慌，也使硅晶圆的供应商信越化学旗下的信越半导体公司产能受阻，该公司95%的业务都供应半导体产业。硅晶圆供应商的停工，会直接波及整个半导体产业链。从近期的DIY市场报价上来看，内存开始有人为因素的大幅度上涨，是否会出现持续暴涨或出现缺货的情况，还要等待进一步的市场反馈。在日本生产的主板、显卡产品原材料中，仅有极少量的显存和电容没有其他产地产品可替代，这一点有可能会对主板与显卡的成本造成影响。未来整个电子市场涨幅不定的状况将会持续相当长的一段时间，在此建议如果不是急需装机或购买配件的话，可以稍微等待一段时间。

在地震影响下，全球IT行业正面临着恐慌，而DIY中端显卡市场也是热闹非凡。NVIDIA的GTX 560 Ti和GTX 550 Ti（见本期评测）投身于千元市场的厮杀之中，AMD也发布了RADEON HD 6790进行狙击，在999元~1099元的价位上现有多款产品可供玩家们选择，至于各款产品性能表现如何，请关注硬件评析和新品初评栏目的相关报道。


RADEON HD 6790

Intel宣布LGA 2011接口的Sandy Bridge E平台将在今年第4季度登场，以取代LGA 1366支撑性能王者的地位。但在此之前，Core i7-995X Extreme Edition会首先发布成为LGA 1366平台的最后的绝唱，这款产品的性能肯定超级强悍，价格也会令人咋舌，有兴趣的发烧友可以关注一下。为了配合Core i7-995X Extreme Edition和发扬X58芯片组性能优势，华硕也推出了一款豪华的玩家国度主板——Rampage Ⅲ Black Edition，它为Rampage Ⅲ Extreme的升级版，仍采用X58+ICH10R芯片组，更新包括板载802.11n和蓝牙3.0无线模块、USB 3.0前置接口，以及将Xonar声卡/耳机放大器与Killer E2100网卡整合的“Thunderbolt”扩展卡（与Intel Thunderbolt接口无关），身价也飙升至699美元，刷新了天价主板的价格记录，非有“米”人勿触啊！


华硕Rampage Ⅲ Black Edition主板

高处理能力平台		
CPU	Intel Core i5-2300（盒）	1250元
内存	威刚极速飞龙DDR3 1600 2GB×2	510元
硬盘	WD 1TB 7200RPM 64MB/SATA3（黑盘）	565元
主板	微星P67A-GD53-H	1190元
显卡	索泰GTX 460-1GD5 至尊版	1599元
显示器	AOC iF23	720元
键鼠	双飞燕KK-5520套装	59元
光驱	三星TS-H663D	165元
机箱电源	Tt Armor A60（VM20001W2Z）＋安钛克VP450P	898元
总计		7435元

配置点评：

这套配置为典型的骨灰级游戏套装，总体性能颇为上乘，可以满足任何现有应用的需求。选用的i5-2300处理器性能要超越上代产品，微星 P67A-GD53-H隶属于微星第二代军规系列，采用SFC超导磁亚铁盐芯供电电感以及全固态电容设计，霸道给力。之所以用上代的GTX 460，是因为产品体系成熟，驱动等各方面较为完善，价格也比较公道。机箱和电源此次一改往日节约至上的理念，不仅仅是因为夏天将至，而且整套平台的功耗摆在那，不稳定不成。

主流游戏配置		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X4 640（盒）	675元
内存	威刚2GB DDR3 1333（万紫千红）×2	310元
硬盘	日立500GB 7200 16MB/SATA	260元
主板	华硕M4A88T-M LE	579元
显卡	七彩虹iGame450烈焰战神1GB版	999元
显示器	LG C222WT	1299元
光驱	三星TS-H353C	125元
键鼠	双飞燕KK-5520套装	59元
机箱电源	Tt M3＋长城四核王BTX-500S	660元
音箱	三诺H-223金牛版	138元
总计		5104元

配置点评：

该配置CPU是当前比较主流的速龙Ⅱ X4 640处理器，即便没能成功破解成羿龙Ⅱ四核，身为原生四核的速龙Ⅱ四核640依然可以提供强劲的性能。华硕M4A88T-M LE为一线大厂制造，品质性能有保证。iGame450显卡搭配LG C222WT宽屏显示器，成为了不错的多媒体娱乐平台。

在低端DIY市场上，组装机的优势已经不再明显，低价笔记本在拥有不错性能的同时，便捷的移动性使其更适合在校学生和现在的家居用户群体，所以此次我们选择了两款低价笔记本电脑产品供大家参考。



七彩虹iGame450烈焰战神1GB版

品牌	戴尔DELL
型号	Vostro1015
随机系统	Linux
处理器	Intel T6670（2.2GHz、800MHz、2MB）
芯片组	Intel GM45芯片组
内存	DDR3 1333 2GB
硬盘	320GB 5400r/m
显卡	集成 英特尔X4500MHD图形媒体加速器（共享系统内存）
屏幕规格	15.6英寸宽屏、1366×768
价格	2999元

配置点评：

戴尔Vostro1015未预装操作系统，用户可以根据需求自行选择Windows 7或者老式的Windows XP，灵活性比较高。15寸宽屏显示器无论是写代码还是看网页，都比较舒服，唯一的缺点是显卡较为薄弱，还要共享系统内存，建议用户在有条件的情况下额外添加1条2GB的产品，以获得更好的性能。

品牌	联想ThinkPad
型号	E40（0578-M69）
随机系统	Windows 7 Home Basic
处理器	i3-380M（2.53GHz、800MHz、3MB）
芯片组	Intel HM 55
内存	DDR3 1066MHz 2GB
硬盘	500GB 7200r/m
显卡	AMD RADEON HD 545v 512MB
屏幕规格	14.0英寸宽屏、1366×768
价格	4599元

配置点评：

和联想大红大紫的游戏本小Y不同，ThinkPad E40在提供红黑双色的同时，保留了ThinkPad所有的经典元素，如小红点指杆、沉稳大气的风格和卓越的性能。低价笔记本上不常见的7200转硬盘和独立显卡E40均有提供，应付一般游戏和图形运算不成问题，加上是较为新的产品，购买时还会有一定促销和砍价幅度，值得拥有。P



ThinkPad E40

头牌新闻

消费业务亮相戴尔技术论坛，持续引领个性化用户体验

■本刊记者 魔之左手

戴尔于近日在北京柏悦酒店召开了2011年“戴尔中国技术论坛”（2011 Dell Tech-Camp Day）活动，多位戴尔全球业务高层以及IT业专家参与其中，进行了内容丰富的主题发言与交流互动，并与到场的众多合作伙伴及媒体记者共同分享了未来IT行业的发展前瞻以及如何围绕消费者需求进行持续创新等话题。同时，戴尔技术论坛特别设置了技术与产品体验展台，重点展示了戴尔面向移动互联时代推出的移动产品以及个人游戏的终极装备Alienware产品线。



戴尔全球副总裁、大中华区总裁杨超在会上演讲

戴尔Alienware产品市场总监，负责产品定位和Alienware业务规划的乔治·彼莱茨先生在接受本刊专访时表示：“Alienware是戴尔的子品牌，主要面向最高端的消费者，全新的Sandy Bridge平台可以带来更高的硬件性能以及成本的降低，我们所有产品线价钱都会随之调整。在中国，Alienware依然是主打最高端的人群的应用，尤其在中国市场我们推出新的M11x，以及在全新英特尔芯片上的应用，都是为更多游戏玩家和用户来考虑的。关于戴尔产品线的硬件选择，目前Alienware产品线用的都是英特尔产品，但我暂时也不能预测未来是否会选择采用APU产品。”


乔治·彼莱茨先生正在接受专访

针对目前游戏机和低成本游戏对市场造成的冲击这一问题，乔治·彼莱茨先生表示：“Alienware的机器性能能够给我们带来比家用机更好的游戏表现。目前PC游戏在游戏游戏市场上仍然占据着主流位置。我们确实面临着挑战，例如一些玩家会转向低成本、对硬件和画面要求不是特别高的游戏。但是，我们针对高成本、高质量的游戏打造游戏平台的原则不会因此而动摇，Alienware会始终支持高端的画质及游戏。”

硬件店

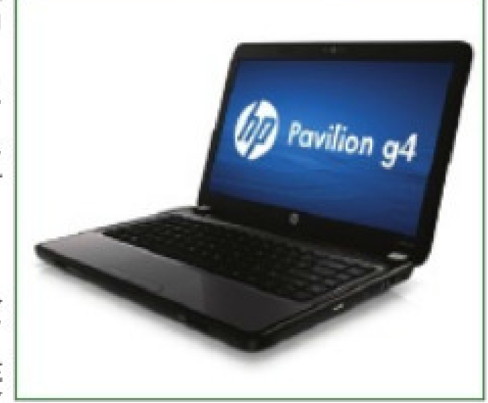
尼康D5100单反相机正式上市

2011年4月5日，尼康公司正式推出DX格式尼康D5100数码单镜反光相机。它采用1620万有效像素的尼康DX格式CMOS图像传感器，搭配EXPEED 2图像处理器，与更高端的D7000的配置相同，支持标准感光度ISO 100-6400，最高可增至ISO 25600，连拍速度达到约4幅/秒。该相机采用多角度翻转3英寸92万像素显示屏，支持全高清（1920 × 1080P，30fps）短片拍摄，可使用特殊效果模式对静态影像及短片进行多种特效设置。高动态范围（HDR）功能可同时捕捉两张曝光不同的照片，并将其组合成具备宽广动态范围的单张照片。



惠普推出新款笔记本HP Pavilion g4

惠普于今日正式推出搭载全新的英特尔第二代智能酷睿处理器平台，配置全面升级的HP Pavilion g4，据悉，G4-1017TX/1016TX采用第二代AMD RADEON HD 6470 1G DDR3独立显卡， 配合HP独有的Bright View LED液晶屏，Switchable双显卡切换功能还可根据不同使用环境自动切换，带来更长的移动续航时间。该机型还配备640G硬盘，奥特蓝星音响及全新SRS新一代音质增强技术，高感光摄像头，内置无线网卡并全面预装Windows 7操作系统，还有一键式快捷操控、I/O 接口不干扰等人性细节。该机型保持在4000～5000元价位，并提供“一年免费上门取送机”服务。





英特尔发布第三代固态硬盘320系列

近期，英特尔公司宣布推出第三代固态硬盘（SSD）产品——英特尔固态硬盘320系列（Intel SSD 320 Series）。基于行业领先的25纳米制程NAND闪存，将成为X25-M SATA固态硬盘的继任者，制程技术的成本优势使它相比于前一代产品，价格下降幅度最高可达约30%（100美元）。40GB型号为89美元；80GB型号为159美元；120GB型号为209美元；160GB型号为289美元；300GB型号为529美元，600GB型号为1069美元，上述所有型号均包含英特尔提供的3年有限保修服务。 据了解，英特尔固态硬盘320系列支持3Gbps SATA2接口。其随机读取性



能最高可达39,500 IOPS，随机写入性能最高可达23,000 IOPS。此外，与上一代产品相比，英特尔固态硬盘320系列的持续性连续写入速度加快了一倍以上，达到了220MB/s，而且其持续性连续读取速度也达到了270MB/s。

戴尔Inspiron R笔记本电脑全面更新



戴尔于近期将其旗下的Inspiron灵越系列电脑在中国全面更新：搭载了最新一代英特尔Sandy Bridge处理器，并在产品性能、外观设计和功能配置三方面进行了全面升级。此次最先上市的是Inspiron灵越家族中最核心的R系列笔记本产品，包括14寸和15寸两款屏幕尺寸。目前最新Inspiron灵越产品已在戴尔中国官网（www.dell.com.cn）上进行销售。新Inspiron灵越R系列配备1G AMD或NVIDIA独立显卡，还采用了英特尔无线投影显示技术，能够支持1080P全高清显示和5.1道环绕立体声。该笔记本支持USB 3.0技术、显示屏幕“一键关闭”功能等。目前Inspiron R系列有曜石黑、番茄红、孔雀蓝三色可选，多彩颜色延伸至内部边框和掌托部分，巧克力式悬浮键盘不仅外形时尚，而且可提高防尘效果。

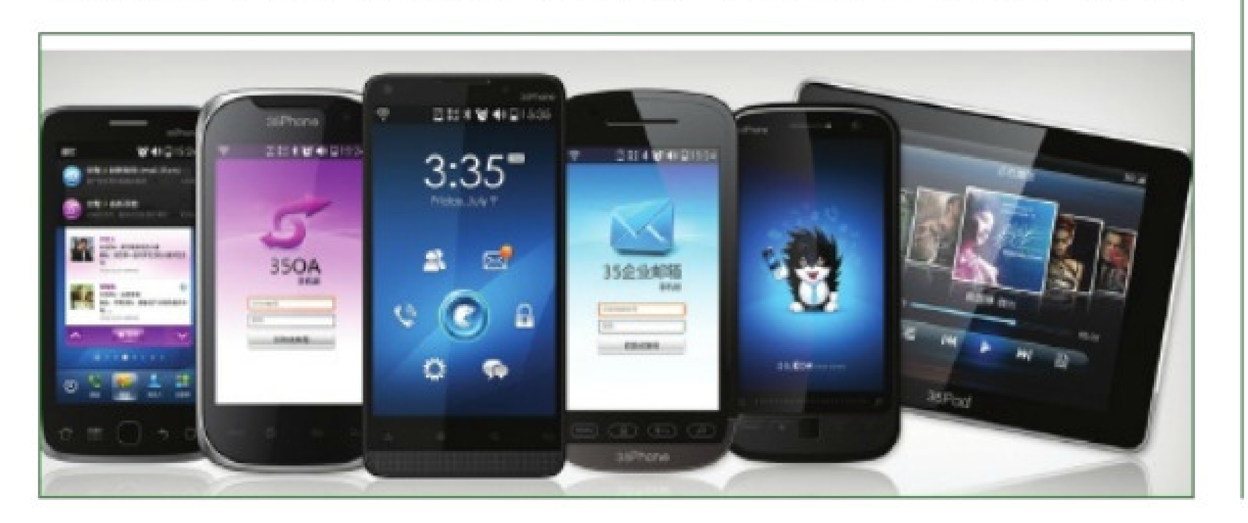
现代HY-X6移动音响即将上市



现代即将推出HY-X6移动音响，在延续现代小巧的风格下增设了更多人性化的功能。HY-X6移动音响有黑白两款，体积小巧，方便便携，流畅的线条更时尚美观。它采用内置SD卡音乐播放器，可自动播放MP3音乐。当然这款HY-X6还可连接手机、电脑、iPod、MP3、 PDA、MDA等数码产品。HY-X6内置锂电池，可反复充电，电池盖则选用的双用设计，可做整个音响的支撑架使用。

三五互联发布基于云服务模式智能移动终端

近日，三五互联35Phone手机&35Pad平板电脑新品发布会暨代言人签约仪式，在北京国家会议中心隆重举行。在本次发布会上，三五互联除发布展示了与中国电信合作推出的35Phone手机新品，多款EVDO及双网双待

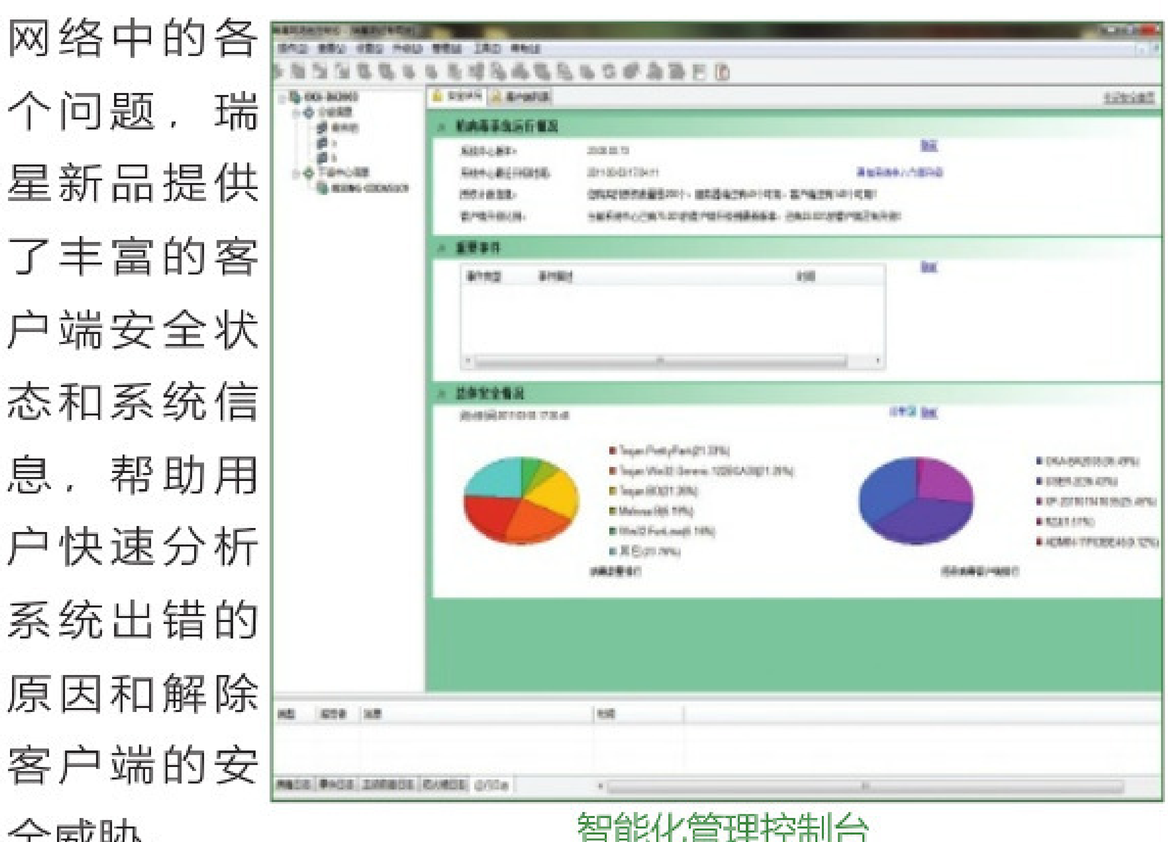


的35Phone全新机型，还现场举行了与中国电信战略合作的启动仪式。据悉，未来三五互联还将与中国电信达成长期的战略合作伙伴关系，共同开启移动互联产业长足发展的新篇章。发布会现场还举行了35Pad平板电脑的全国总经销授权仪式，三五互联将正式授权厦门友派通讯有限公司经营35Pad品牌。

软件圈

瑞星企业级2011新品实现智能化管理

2011年3月29日，瑞星公司发布全新企业级安全解决方案，其中主力产品瑞星杀毒软件网络版2011在智能管理企业网络安全方面的特点突出。其中智能管理功能可帮助管理员轻松了解网络中的安全情况，以便及时作出反应、调整策略，也能更全面直观地展现整个网络中的安全情况。例如：网络中有哪些病毒，哪些客户端存在病毒，哪些客户端存在漏洞，客户端的升级情况，系统的运行情况是否正常等等。同时，为方便管理快速定位、解决企业网络中的各个问题，瑞星新品提供了丰富的客户端安全状态和系统信息，帮助用户快速分析系统出错的原因和解除客户端的安全威胁。


智能化管理控制台

网络帮

Firefox 4移动版主打HTML5

Firefox 4 Mobile是Mozilla基金会自桌面版的Firefox之后推出的一款基于手机和平板电脑产品的移动浏览器，现已支持Android安卓系统和Nokia N900手机（Maemo系统），用户可以免费从Android电子市场免费下载。火狐移动版的设计有其独特的定位，Mozilla Firefox Mobile总监Stuart Parmenter表示，火狐移动版的推出，意在为用户提供多种设备之间的个性化、无缝、保护隐私的互联网浏览的一致体验。目前，Mozilla将其移动浏览器的关注重点放在对未来互联网发展影响更为深远的HTML5和CSS上，希望其通过更新的HTML5技术带来的3D效果、动画、视频以及图形体验来吸引更多的用户。同时，开发者可以使用这些最新的技术，来开发更快、更加大的Firefox移动版扩展和应用，让Firefox移动版更加具有竞争力。针对备受用户关注的Firefox 4移动版浏览器对Flash的支持问题，Mozilla表示，现在发布的Firefox 4 移动版将重点放在HTML5上，暂不支持Flash，但未来将会支持。

晶合快评

垃圾世界里的一个未来玩具

■晶合实验室 生铁

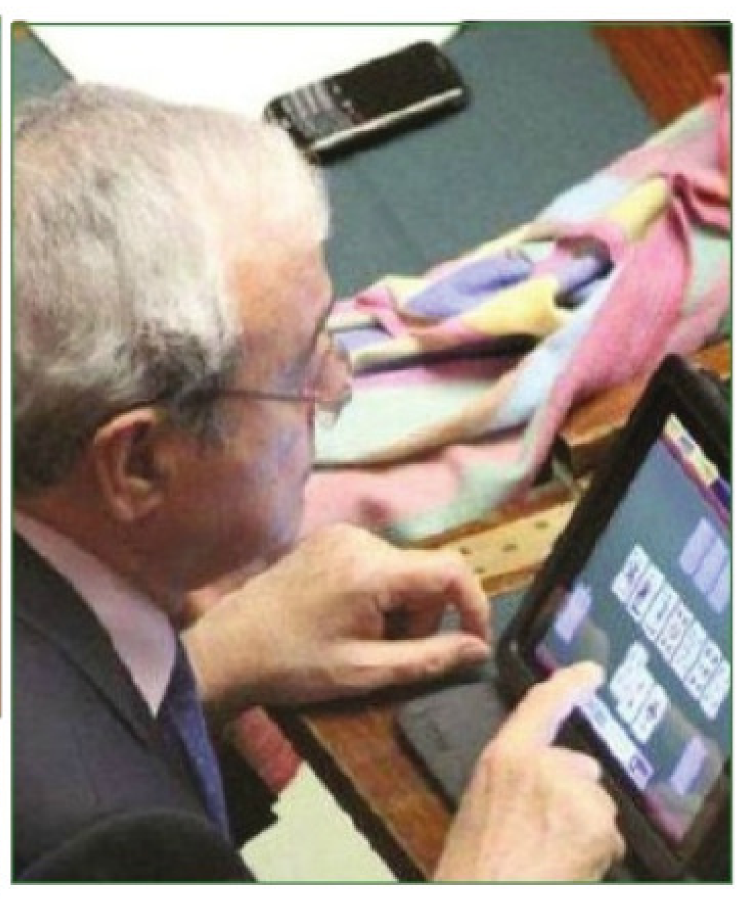
为什么大家都那么爱苹果的产品？iPhone第一款产品在美国上市时，我恰好在洛杉矶出差，看到苹果的专卖店里，各色人等都热情地摆弄和围观着iPhone的样机。

路边坐着一个白人宅大叔，只要你不是冲他龇着牙做出想咬他的态度，你就可以走到他身边问问他新买的iPhone怎么样。那一瞬间iPhone成了通向“世界大同”的一把钥匙。大叔亲热地举高iPhone，头微微侧向你，为你展现如何用手指将iPhone的图片扩大缩小。神了！我当时心头一亮。

我知道学生朋友们并不是每人都在用iPhone手机，但iTouch还是有不少人在玩。而在北京、上海等地的大公司中，iPhone基本是人手一个——为什么呢，我问了好几个人，都告诉我说，方便，用了之后不想再用别的手机系统了。其实我的同事小白早就说过，其实你一辈子撑死了也用不了200个针对iPhone开发的软件。大意如此，“撑死了”3个字是我为了加重语气而后加上的。确实，你看到电视广告里，好像你用了iPhone（再捆个联通的号），就打开了一扇门，你可以玩所有你想得到想不到的东西。但实际上，饶是我这么爱玩的人，最后也基本还是用它来打电话和发短信。



如果未来有人问我，iPhone在这个时代里扮演了一个什么样的角色，我就要给他看这幅照片：它就相当于那个时代的那个人手中的一瓶可口可乐——并不是没了它就没水喝，但它不是一般的水



用苹果产品在开会的时候偷偷玩游戏，只要你皱着眉头，没人能看出来，因为它干什么都得用触摸屏

另一个使iPhone风靡全球的理由，是占世界一半人口的女性，并不拒绝它，并且很喜欢它。这相当要命。打开女人的坤包，苹果的产品绝对是里面最不丢人的东西之一。这就是我想说的，苹果的产品，使随便一个普通的老百姓，都能在瞬间与这个世界上最顶级的工业设计产品发生了亲密接触。什么？你说你的限量版雕花镜面效果的手机也是一流的工业设计？我只当你的想法是个笑话。

工业设计是一个复杂的话题，因为它包含了工学、美学甚至经济学的要素，而且这些要素每一样都很重要。从我们的建筑到我们的手机，都是工业设计的成果。为什么我们的城镇看起来拥挤、混乱、令人心情烦躁，因为我们每天在街头看到的那些楼房、街道、汽车都设计得既缺乏美感又不是非常人性化。而在这样一个到处是视觉垃圾污染眼球、令人灰心丧气的环境中，苹果的产品就成了这个现实世界中孤零零的杰出产品。什么叫“技术以人为本”，苹果的设计观念就是范例。



沉默的搜寻者生铁

当然，我这些陈词滥调并不是要给苹果的产品唱赞歌。事实上，我个人并不怎么喜欢iPhone和iPod，苹果电脑的操作系统就更别提了。让我躺床上用iPad上网，想都别想。我觉得它的触摸键盘是给那些用实体键盘输入速度一样慢的消费者使用的。我的另一位同事说得好，他说苹果的产品都很“娘炮”，对此我深表赞同。我所赞赏的只是苹果作为一家科技企业，在设计理念上的前卫和对用户心理的把握。但赞赏并不等于我也要用。

刚开始接触iPhone时，它首先使我想到的竟是乐高玩具。如果你了解玩具市场你就会知道，价值相近、乐趣相近的情况下，乐高玩具的价格在变形金刚之上。在你没玩过乐高玩具之前，你会觉得，任何一种山寨它的拼插玩具不都是一样地玩么？但当你真的玩过乐高之后，你就为它杰出的手感、它的纯正色彩和它在拼插时恰当的力度感到满意。而且你也会赞赏它最初的设计。手感当然很重要，就好像你玩麻将，象牙制的牌和泡沫塑料做的，玩起来感觉肯定不同。

本期截稿前得到消息，联通在4月中旬推出iPhone 4购买的新政策，也就是增加了一种优惠方案，以前是预存两年的话费，然后名义上送你台手机，现在新增的优惠方案是你原价买手机，然后送你一定时期的话费。其实不管是哪一种优惠方案，目的都是引诱用户先用上iPhone，因为你一旦用上了，也就离不开它了（当然我指的是一般的消费者，不是我自己）。但是因为iPhone 4不再是联通独家销售了，所以一下交两年话费，人家用户感觉不好，就不在你这里买手机了，所以换了种推销模式，但其实也是朝三暮四而已，只是消费者心理感受会好一点。

另外最近还有不少媒体风言风语说iPhone 5在今年6月肯定要出来，想想我还是更喜欢4代以前圆滚滚的造型。让我们等着看吧。P

漫画作者：SUNS

中青宝

玄武缔造新武侠　玩家共闯江湖路



继《笑傲江湖》《流星蝴蝶剑》之后，昱泉国际历时3年研发的新一代华丽实时战斗网游大作《玄武》，终由中青宝获得大陆地区运营权，并于4月内测。

《玄武》以生动的“咫天镜”剧情故事为背景，采用昱泉开发之第四代3DMMO研发引擎，走新古典武侠风格，融合新科技与奇幻元素，完美打造出游戏内锦绣梦幻湖光山色，更推出创新战斗设计连斩，让玩家充分体验震撼全场的武打爽快感。玩家将穿梭天道轮回阴阳流转的元魔界门，游走在仙、人、魔共存的奇幻江湖武林世界中，创造出属于自己的绝世传奇。

全独创的新武侠设定

《玄武》全新设定了三大世家、七大门派、八大散门、十二玄盟的强大势力，让玩家们体会到更为精彩的武侠世界。玩家的职业将不再有门派之别，只有武器之分，即擅长枪、棍、锤武器，总是站在战线的最前端，手持长柄利器冲锋陷阵，运用杀意施展各种强力的招式，身披重甲还可完全施展战斗技巧的军神；擅长刀、剑、双刀武器，善于采取连续性多段攻击，并应用冰、火、风、雷等属性给予敌人大量伤害，并可通过暗器来牵制或扰乱对手的剑侠；擅长指爪、掌套、拳环武器，通过拳、掌、指施展招式，利用内力激荡人体以达成治疗与脉伤效果的武圣；擅长琴瑟、琵琶、笛箫武器，专精于内力修为与音弦搭配，借由内力施展即杀人于千里之外，能在远方发动势不可挡的强力攻击的天音。

这种每类职业可配三种兵器的设定，大大丰富玩家们对武学的体验要求。东方、西门、独孤世家各精通一门武学，各大武林势力夹杂，共同演绎一个自由宏大的江湖。





率性而为的招式与武器配合

“给玩家最大的自创空间”是《玄武》战斗系统的一个重要特点，多样的招式配合武器的自由切换，将给予玩家无限想象，玩家完全可以自由的进行招式组合，自创招式套路！

《玄武》的战斗系统同其他“滚键盘式”的操作是完全不一样的，更注重操作，移动式的战斗和兵器切换都很有新意。如军神，用枪在施放“冲锋陷阵”迅速接近目标后，可马上切换锤技“横扫千军”，从而对周身所有目标造成伤害，而棍法“五行聚灵”则能瞬间提升格挡力，几个呼吸间，枪、锤、棍三技各展所长，行云流水，变幻无阻，招式套路在玩家控制下变得随心所欲。

战斗时移动发招，跑动中使用技能，还有闪避招架，情况不妙时用轻功摆脱对方纠缠，战斗中的变数实在非常多。要是玩家不懂控制，不合理调配职业技能，光靠级别和装备要赢是非常难的。

借助十二玄盟的力量，玩家将在天命之旅中广涉武学，而流落江湖的武学秘籍将弥补和提高武技上的不足，使招式套路更加连贯，玩家甚至能将两个招式套路做结合，创造出更加惊人的战斗流派，由此给本就丰富的职业武技带来更多变化！





拍案称奇的画面效果和互动剧情

粒子特效、水波特效、散焦特效、光晕特效等效果的运用，使《玄武》的画面偏向于写实，其画面的绝美不仅能带给玩家们高清晰的视觉享受，3D粒子特效技术的应用让游戏画面栩栩如生。高度拟真的画面将给玩家们更多的游戏代入感，体验真实的武林生涯。《玄武》还创新性地推出咫尺镜系统，并邀请台湾知名女明星给“雪菁公主”全程配音，高带入感的单机互动体验，让玩家时刻感受到史诗般的精彩剧情。NPC养成和真人配音融为一题，为游戏剧情增光添彩，那段风云四起的大宋历史在与玩家的互动中娓娓道来。

独辟蹊径，引领武侠新风尚；自创武学，感受非凡江湖路！《玄武》打造动感武侠世界，一招一式间，浑然天成的武技肆意流转，玩家将成为真正的江湖主角，在动静随心的战斗中，重拾武侠最初的感动。



布帆网络



《热血世界》新手攻略
如何打造极品装备

有人说，《热血世界》好玩在于国战场面宏大；也有人说，《热血世界》爽快在于上手简单玩得轻松……确实，这些都是该网游的优点，但对于真正想成为高手的人来说，了解装备是通往成功之路的关键。本文将向初次玩《热血世界》的新手玩家，提供打造、激活、打孔、镶嵌、冲星等一系列简单教程，帮助大家迅速从菜鸟变身成游戏达人！

第一步：认识极品装备及打造材料

《热血世界》的装备，由三个部分去观察优劣性

1.装备的品质：由色彩决定，由低至高分别是白色，蓝色，黄色和绿色，品质越高，装备所具备的基础属性值越高，以绿色装备为最佳。

2.装备的前缀：装备有普通、精致、完美等前缀，以完美前缀装备为最佳。

3.装备的五行属性：装备的五行分别是金，木，水，火，土，只有激活后，五行属性才能生效。

现在让我们来看看，装备需要用什么材料来打造

1.武器材料：需要用稀铁打造。

2.首饰材料：手镯、项链需要用水晶打造。

3.防具材料：其中衣服、护腕要用丝绸打造；头盔、鞋子和腰带需要用毛皮打造。

知道了什么样的装备属性较佳，又了解了什么装备需要什么材料，现在就可以到风云城NPC“装备打造师”（坐标265：520）处，花费少量银两，打造自己喜欢的装备，高级装备的打造需要道具“昆仑仙石”。



第二步：打孔和镶嵌玄魂玉

认识了装备后，你就可以出手打造装备了，但要想用这套装备出去厮杀，还缺少两个步骤，一个是打孔，二是镶嵌玄魂玉。

打孔的话，需要用到道具“仙云钻”，在风云城NPC“装备镶嵌师”（坐标277：528）处，便可增加装备上的孔洞，每件装备最多能打4个孔。

打完孔后，可在同一NPC处进行镶嵌，玄魂玉的属性有力量、体力、智力、敏捷、爆击、幸运等，其中武器、项链、戒指等攻击装备，只能镶嵌攻击型玄魂玉（力量、智力、爆击、幸运等）；而衣服、护手、头盔、腰带、鞋子等防具，只能镶嵌防御型玄魂玉（体力、敏捷等）。

第三步：装备的冲星强化

经过打造、打孔和镶嵌，基本上你的装备就成形了，但要想更上一层楼，追求更高的属性和实力，装备的冲星强化是必不可少的。

装备冲星要找风云城NPC“装备冲星师”（坐标271：522），冲星时需要放入2至4颗“神玉”道具，冲星成功后，装备冲星等级+1，基础属性大幅提升；装备冲星等级越高，装备基础属性越强。当装备冲星等级+5时，会自动绑定。装备冲星等级最高为+10。冲星失败装备不会消失；只扣除“神玉”及金钱。

第四步：装备的修理和拆分

上面我们讲了关于极品装备的打造和强化，那么你的装备如果不想要了，或者极品装备的耐久没有了，该怎么办呢？不必着急，如果装备耐久不够了，会影响我们的打怪和PK效率，此时你需要到风云城“装备商人”、“坐骑商人”等NPC处，只要一点点的银子就能使装备恢复全活力状态！

好了，今天我们的极品装备打造、镶嵌、冲星、修理、拆分简单教程差不多说完了，希望新人玩家看了这个攻略，能早日打出自己喜欢的装备，成为《热血世界》游戏达人！



打造装备进行时



打孔镶嵌一个都不能少



冲星是一门技术活



装备拆分不费力

巨人网络

激情回归三部曲 《征途》老玩家再续前缘



因为朋友参加了《征途》五周年“老玩家回归献礼”的内测活动，笔者率先得到了该活动的第一手信息。这不看不知道，一看还真是吓一跳，为了迎接“老玩家”的回归，《征途》的策划们，可是用心良苦啊。超丰富的回归任务不说，回归玩家在此次活动中得到的实惠，怕是以往任何一次都比不了的！

一、回归是一种荣耀

因为“工作繁忙”等原因离开《征途》的玩家们，如果放不下那曾经一起并肩作战的兄弟们，如果还想体验一下《征途》里激情万丈的各种活动和任务，那就赶紧回归吧。当然，《征途》为这些回归的玩家们，也准备了一份豪礼！

凡是在4月21日“征途周年庆”期间回归的玩家，在登录游戏的时候，系统都会在公平上显示“欢迎XXX回归征途”的字样。不仅这些，老玩家在国聊频道里打字，系统会在你的名字前加上独有标识。只要你上线，只要你说话，立马就能成为大家的焦点。如此拉风的回归方式，是不是比《终结者》里那句经典台词“我会回来的”还要经典啊。一下子成为“家喻户晓”的明星的感觉一定是很爽的。



有“回归玩家”参加的家族活动，其经验奖励会相应增加

二、“成长考验”助你成长

“等级”被大家落下很多、“装备”也不如大家的好，这几乎是所有“回归玩家”心中最为困惑的事。但在本次“老玩家回归献礼”的活动中，我们再也不用担心这样的事了。因为《征途》为所有的老玩家都准备了“成长考验”任务。只要完成该任务，系统就会奖励你海量的经验，和一定界别的装备。它共有为两个阶段。



热闹非凡“国家运镖”活动

1.初入江湖

这是“成长考验”的第一阶段。“回归玩家”只要参加一次参加一次“国战”、完成一次“国家运镖”、再完成一次“边境守边”即可。这3个任务都是属于“集体性任务”，如果有家族人帮助，做起来会很容易。《征途》之所以这样设置，既让你重温了那些具有代表性的传统任务；同时，通过和大家一起做任务。能够让你更快地融入《征途》这大家庭。

2.锋芒毕露

“成长考验”考验的第二阶段“锋芒毕露”设置得很有意思。“回归玩家”需要参加“武林大会”，并在段位战场上累积获得10次胜利；或者取得一个场次的冠军，即可完成任务并获得丰厚的任务奖励。



目前《征途》里最受广大玩家喜爱的活动——“武林大会”

相对于第一阶段里的那些传统任务来讲，“武林大会”是《征途》最近时期推出的大型比武活动。该活动以门槛低、奖励丰厚、活动过程刺激有趣，小号也能做“段位王”等诸多特点，一下子就成为了广大《征途》玩家最喜欢的活动。这可是所有《征途》所有玩家一展风采的地方啊。想要完全地“回归”，真正地享受《征途》带给玩家的快乐，这个活动，是必修课之一！



玩家在“山外山”做“赏金猎人”任务

三、“回归玩家”优待多多

“完成任务，就能获得额外的奖励”，与其说“成长考验”是系统给“回归玩家”发布的任务，倒不如说其是给“回归玩家”的优待。不仅这些，系统还特别为“回归玩家”设置了一些专属任务。

在《征途》最近两年的更新中，“新版搬砖”、“新版刺探”、“赏金猎人”等任务受到了广大玩家的一致好评，为了鼓励“回归玩家”尽快熟悉这些任务，《征途》推出了“2小时穿越”活动，要求“回归玩家”们在2个小时内去完成这些任务。并根据完成任务的数量给予相应的丰厚的经验奖励和礼包奖励。

除掉“专属任务”不算，《征途》还专门为“回归玩家”设计了“老玩家勋章”。所有创建3年以上时间的帐号，都可以免费领取道具——“老玩家勋章”，这可是属于“绝版”类的道具，此道具只在本次《征途》周年庆活动中才有，也只有“回归玩家”才能获得。这样独一无二的奖励，相信大家一定喜欢。P

空中网

十字路口上创新

从蔡浚松看中国网游的起伏

提到蔡浚松，或许你对这个人还是非常陌生，但是身为资深玩家的你，肯定听过《流星蝴蝶剑net》，听过《笑傲江湖》系列，听过《神雕侠侣》系列，XBOX的《铁凤凰》……这一款款代表着国产游戏新时代的作品，在中国玩家心中留下无法泯灭的印象，而蔡浚松先生，正是这些游戏的总监。

《般若魔界》——国产第一款3D即时动作网络连线游戏

1998年，在当时的电脑还处于DOS向WINDOWS平台转型，市面上2D游戏火热之时，《般若魔界》的出现，开创了国产网络连线游戏的新纪元，这是昱泉的首款3D游戏，也是蔡浚松加入昱泉后的第一款游戏。



《笑傲》《神雕》系列——3D游戏摸索与孤独者

1999年~2001年，这段时期，是2D游戏最疯狂的时候，也是韩国游戏开始进入中国之时。蔡浚松坚持不断的3D路线，在行业中被认为是曲高和寡。确实，那时候除了昱泉的游戏与另一款3D战略游戏外，整个亚洲都几乎没有3D游戏，但是2000年的《笑傲江湖》，这个连WIN98都尚未普及的年代，这款3D游戏却给中国玩家带来惊喜与刺激，那时玩家们看《笑傲江湖》，就像现在我们看《剑灵》一样的刺激。

蔡浚松曾悲壮的说：如果《笑傲江湖》这款游戏再不获得玩家支持的话，我就从此不再开发游戏了！其后的《神雕侠侣》系列，依然坚持走3D游戏，同样在2D游戏普遍的市场上，受到了玩家的肯定。



《笑网》《流星蝴蝶剑》——亚洲3D网游领军者

它是中国第一款3D网游，甚至可以说是亚洲的第一款3D网游，它的出现，影响了一大批中国玩家的网游习惯，如果你是一个玩过《笑网》的玩家，你肯定至今都会对这款游戏念念不忘，十年过去了，曾经年少轻狂的你，如今已是进入不惑之年的父亲，但是依旧在等待着《笑网》。

街头快打，VR 快打，铁拳，真人快打，刀魂……如果你是一个游戏迷，这款游戏的名字你会立刻呼吁而出：《流星蝴蝶剑net》，这款游戏是由六人组成的"泰坦小组"（成员分别为：Jim（蔡浚松），Ray、Issac、Gary、Will、庄）耗费九个月开发完成，据蔡浚松所说，这款游戏在开发的时候，他们小组就被其深深吸引，不眠不休奋战数个夜晚完成。



《铁凤凰》《莎木OL》——告别网游后的华丽转身

运营上的挫败，让昱泉国际有些心灰意冷。而蔡浚松先生也随之告别了他迷恋过的网游，转向了TVGAME，在那里，他获得全新的成功，这一切，来源于这款能在XBOX网络平台上开发的FPS格斗游戏——《铁凤凰》。

在2005年，XBOX还未在中国普及的时候，蔡浚松已经开始入手于TV GAME游戏，一种超前的观点，让他再度成为游戏界的领路人。除了《铁凤凰》另一款TV GAME经典网络续作《莎木OL》也获得单机动作游戏迷的关注，却因种种原因，《莎木OL》并未能与大家见面。



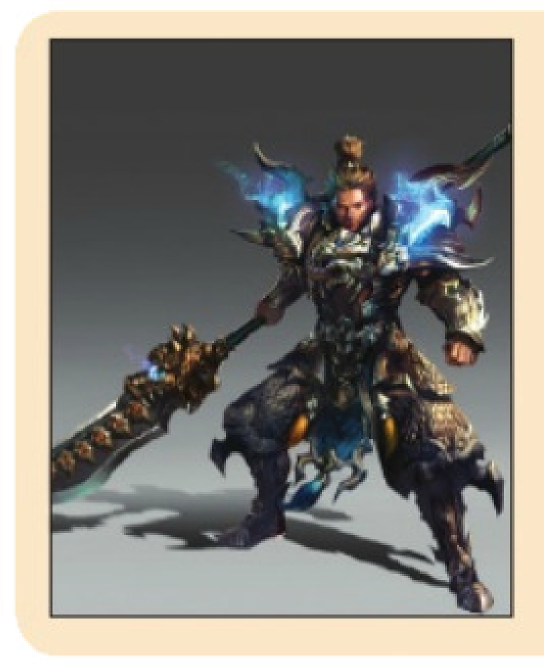
重返网游时代——一路的寻觅之中

《射雕三部曲》《流星OL》，蔡浚松走着武侠的风格，寻觅着新突破，在他心中，依旧回味着《笑网》的巨大成功，也依然怀念着《流星蝴蝶剑NET》的刺激。在2011年，一个震惊的消息出现了，蔡浚松先生加盟空中网，成为空中网旗下大型MMORPG网游《功夫英雄》的总监。

国产网络游戏自2009年起就处于浮夸时期，千篇一律的模仿与抄袭，让国产网游的产品止步不前，作为中国游戏的突破者，蔡浚松能否带领中国网游再度创造亚洲游戏的辉煌，而《功夫英雄》在蔡浚松先生的监制创意下，能否在2011年开创网络游戏的新纪元？就让我们一起拭目以待吧！

腾讯游戏

格斗QTE 热血High到底
《御龙在天》再破战争网游新境界



《御龙在天》是腾讯公司斥巨资，携手国际知名网游制作专家，投入百人团队，采用最新3D革命性技术，改进传统网游达3000多项特点，倾心打造的首款QTE泛国战网游。

游戏以英雄辈出的汉末乱世为背景，将三国史诗与时尚中国元素相结合，其极具代入感的剧情、创新的自由职业选择、惊艳的战斗体系、丰富有趣的任务系统、万人国战的真实体验、攻城掠地的英雄争霸之路等，玩家将以涿县桃源镇一位普通青年的身份进入游戏，在乱世的战火中历练、成长，在官渡之战、赤壁之战、长坂坡救主、舌战群儒这些三国著名战役中，玩家都可通过自己的智慧和勇气战胜各种困难和险阻，以自己的努力推动甚至改变历史的进程！

首创QTE 酣畅格斗

QTE是中文译为“快速反应按键”，它是一种考验玩家即时反应的系统，华丽的战斗特效、爆爽的打击感与操作性。使得在网络游戏横行的今天，仍有一大批资深玩家忠实于单机游戏。但因技术难度的原因，QTE很难被植入MMORPG。在如今的网游中，无休止的练级、刷怪打Boss、打造装备成了游戏大部分的内容，重复性的游戏内容极易让玩家感觉机械化与疲惫感。

而腾讯游戏则在《御龙在天》中做了大胆的创新尝试，耗资千万打造QTE系统。《御龙在天》设计的诸多剧情任务在触发后，会自动播放一段剧情动画，此时会自动激活QTE连击和击杀状态，玩家如果能在最合适的时间按对正确的提示键，就可以出现华丽的技能效果和威力，并与游戏形成即时互动，将敌人或Boss一招斩杀。QTE系统操作简单、画面表现华丽强烈，此次《御龙在天》不仅把这种街机玩法带入国战网游，并在剧情、小怪击杀、Boss击杀中均加入QTE技能和展现，给予玩家更简单、技巧性、具有冲击感和代入感的丰富游戏体验，为《御龙在天》原本刺激爽快的战斗更平添了一份前所未有的酣畅淋漓。

万人同服 逐鹿九州

《御龙在天》采用突破性技术，是目前唯一能承载单战场5000对5000大型战斗的3D游戏，使4万人同服PK成为现实。国战在两大战场上展开，包含国战主战场以及辅战场（攻城战和守城战）。在国战期间，除了国战主体以外，辅战场活动与主战场活动同时进行，不同级别的玩家可以选择自己感兴趣的模式参加到国战中来。攻城战、守城战、争夺战、边境战，外加各种攻城器械和战车，引爆万人厮杀的恢宏场面。

弹指落，千军破，挥手间，万人斩。九重宫阙之上，胜者为王，四起烽烟之下，铁骑如云。百人同进，千人集结，万人列阵，兵锋所向，破城开疆，无复可挡。进可跨骑横刀，领军冲锋陷阵君临天下，退可登高控弦，率兵一夫当关万夫莫开。虽千万人，吾往矣！

六系武器，自由修习

《御龙在天》中创新的六系兵器玩法，突破了传统网游中职业的限制和束缚，让职业决定游戏体验成为过去！

游戏中玩家可自行选择学习“剑、刀、枪、扇、杖、弓”六系武器技能中的任意一种，同时，亦可随时自由更换选择新的武器技能系别。每系武器技能学习时均采用的是技能树模式，分为基础系技能和进阶系技能，玩家选择某类武器技能后，可自由配置技能点用于学习相应的技能，同时也可随时洗点后重新配置新的技能点。一个角色，六种体验，让六系武器伴玩家勇闯乱世，体验属于自己的波澜壮阔！

5月18日，《御龙在天》开启测试，读者朋友可凭兑换码“YL3DZRJ”前往官网抽取激活码。鼓声响处狼烟起，铁蹄踏处九州鸣；战争如歌英雄现，美人如玉几多情！春秋万代谁能主，锦绣江山谁又坐？一切尽在腾讯首款QTE泛国战网游大作——《御龙在天》！









完美时空

精致画面唯美享受
《新梦幻诛仙》2D游戏3D效果



这是一个全新的世界！

梦幻的网游世界，完美的“天空之城”，有情有义的仙侠世界。《新梦幻诛仙》——你不能错过的精彩体验！从2011年3月15日正式公布以来，这款游戏吸引了无数玩家的关注。有图有真相，一起来看看这些精彩吧。

精美——游戏画面抢先看

《新梦幻诛仙》是完美时空2011年推出的首款2D回合空战网游大作，主打“天空”玩法，为玩家创造了一个美轮美奂的空中仙侠世界，并以“天空之城”为基底研发出独创的2D回合空战系统。《新梦幻诛仙》延续了2D网游一向以画面精美著称的优点，还创新性的加入了3D游戏的冲击力，让画面更加真实。《新梦幻诛仙》的画面将随着日益进步和成熟的技术更上一层楼。2D游戏3D效果！

在美工方面，《新梦幻诛仙》请了韩国的顶尖美术制作人员。力求将3D的真实感和冲击力融入2D回合游戏中。在技术方面，采用了国内顶尖的EPARCH 2D升级版引擎，首次将“IMAGING 3D粒子”技术运用在2D回合中。这个技术的运用将会让2D游戏画面具有更拟真更精美的表达力，同时在技术方面还做了客户端及服务器端的优化方面。号称可以做到“万人同服无延迟”。



独创——2D回合空战系统

华丽的游戏画面是玩家对游戏的第一感觉，就好比一个美人的脸庞一样。美人不能空有美貌而无智慧，同样，网游也不能仅有画面而无亮点。《新梦幻诛仙》最大的亮点就是独创的空战系统。

回合制飞行网游，打破了以往3D才能实现飞行网游的概念。《新梦幻诛仙》率先采用了2D革命性技术，首次实现2D回合空战。运用多层位空间技术，将立体化战斗概念引入到2D回合游戏中。此项技术使得《新梦幻诛仙》不仅真正达到了3D飞行高度，而且还实现了传统2D回合游戏无法完成的空中激战效果，让传统2D回合的PVP战场由陆地向天空无限延伸。

不仅如此，独创出拥有生命的翅膀系统的加入，也让《新梦幻诛仙》的空战充满了多元化。在游戏中玩家可以自由穿越，使2D回合飞行真正做到“无限制”、“无束缚”。不仅如此，翅膀还可以在玩家的培养下进行成长，无论外形还是实力都可大幅提高，令玩家的空战体验更加变化莫测。相信在游戏中体验2D回合空战系统将会是所有玩家的全新网游体验。一个美轮美奂的仙侠世界，一个梦幻的“天空之城”，当《新梦幻诛仙》的大门敞开之时，将会完整的呈现在我们面前！

续写——传奇由你亲手打造

另外，玩家在《新梦幻诛仙》内除了能感受到精美画面以及真实空战体验的震撼，还能在游戏中亲身体验《诛仙》小说中的未完剧情。《新梦幻诛仙》背景故事真实续写了《诛仙》小说，将碧瑶真正复活。那些在原著中令你万分遗憾的谜题，都将在《新梦幻诛仙》中得到揭开。在《新梦幻诛仙》中，你才是真正的主角，能否顺利化解浩劫，能付主宰世界，能否救出碧瑶，全由你决定，你才是铸造传奇的英雄！

正如开幕曲《回合爱》所唱的“一起来吧，一起大喊！为你而努力，我才不管你是第几名。无论胜败都是你赢，全都是你行！爱情对手戏，每回合都爱你！”



流水潺潺的浮游塔



流光溢彩的悬空寺



骑着神兽的菩萨普渡众生



云端浮现天空悬塔



天空悬塔逐渐清晰可见

多益网络



更高、更快、更强 《神武》御前科举攻略

泱泱大国，文武并举。在《神武》常规活动中，既有三界比武大会、生存大挑战、使命召唤这类让大家大展身手的武斗活动，也有智勇闯关、御前科举这种考验玩家智慧的文斗活动。每次御前科举，所在之地简直是人山人海，直接把乡试和会试考官给淹没了。面对这么多竞争者，如何才能杀出重围，取得一个好名次呢？

准备工作

首先，自然是熟悉科举题库了。科举中有一条规则是答错一题增加答题时间20秒，因此想要提高速度，就必须保证正确率。科举中会遇到的题目或是各种学科常识，或是游戏的相关内容，对于知识面大、对游戏熟悉的玩家并不会很难，但是连续看题答题无疑会拖慢活动进行的速度，理想情况应当是看到题目的关键字或是答案的选项马上知道正确选项。神武科举的题库有五百道左右，这些题目在平时的在线抢答与智勇闯关活动中均会出现，参加这些活动时多留心，着重记下那些生僻或者需要计算的题目的答案，自然就能对可能出现的题目有一个大致了解了。其次，准备好驱魔香，这看似无足轻重的一点大概是最容易被玩家忽视的了，但如果没有注意的话，到时候因为忙于在野外找考官答题而遇怪了，岂不是浪费了答题时间。

科举之休闲篇

这类玩家其志不在进殿试，参加活动是冲着经验和物品奖励，那么保证正确率就是第一要务了。我们对这类玩家设定的目标就是10分钟内完美答卷。因为只有在10分钟内完成会试考试，才有机会（虽然是非常小的概率）得到可爱的珍兽兔乖乖哦。

乡试相当于走一个过场，让玩家熟悉一下科举的形式，并不计入时间。答完乡试之后，紧张的会试之旅就开始了。

跑路：牢记上图标识的小地图上的考官位置，轻松点击，轻松到达。

答题：每连续答对4道题目都会获得一个锦囊，当遇到不能确定的答案时，活用锦囊也不失为一个好办法。

锦囊有4种类型，分别是飞鸽传书、偷梁换柱、智慧锦囊、神秘锦囊，这4种锦囊各有神通，要把握好时机使用才能发挥最佳效果。

除此之外，玩家还有一个强大的场外帮手——搜索引擎。当然，无论是运用锦囊还是网络搜索，都会影响答题的速度，因此要权衡一下与答错被扣的20秒之间的时间差，在需要时间短于20秒时使用。

科举之提速篇

休闲篇是御前科举活动的入门教程，对于那些想要冲击殿试的玩家来说就不适用了。接下来是提速篇，下面列举几项科举的提速方法。

第一，选取最优路线，找到点击NPC的适宜距离。科举大部分时间在跑，自然要在跑上节约时间。在休闲篇中，我们采用了点击小地图自动寻路的方法，这样虽然轻松，但是系统并不会自动选取最短路线。一般多走几次，就能知道怎么手动操作寻找最快路线了。

第二，条件反射式答题。这就需要对题库极度熟悉，达到看到题目的几个字就立刻知道答题的程度。遇到无法确认答案的题目，可以选用智慧锦囊、偷梁换柱，或者用飞鸽传书赌一把运气，搜索太耗费时间，没有把握很快搜出正确答案的情况下不推荐使用。

第三、疯狂的小号。这就类似时下在教育界十分盛行的“题海战术”，在主号正式科举之前用几个小号先把活动做一遍，并把陌生或不会的题目记下找出答案。

一旦做到上述几条，把完成会试的总时间控制在7分钟之内，就很有可能迈入殿试的大门。殿试与会试的答题模式相同，不过少了东奔西走寻找考官的过程，进入殿试的都是科举高手，胜负只在几秒之间，考的就是玩家对题目的熟悉程度了。


锦囊道具 如有神助


作好准备 开考争状元


乡试毫无鸭梨


丰厚奖励等你拿


精彩题目 答对有奖

搜狐畅游



少林大会逞英雄
戏说《天龙八部2》80级剧情任务（下篇）

丐帮弟子离奇死亡，大理赵天师让我调查此事。血案的背后，原来隐藏着一个巨大的阴谋——丐帮新任帮主庄聚贤与长老全冠清合谋，欲在即将召开的少林大会上击败群雄，成为武林盟主。忠肝义胆的吴长老知晓此事后，委托我前往大理找段正淳相助。

奔赴少室山

段正淳答应出手相助，不过，他让我与家臣朱丹臣先行赶往少林，他随后就到。

我在镇南王府门前找到了大理家臣朱丹臣。他递给我一张英雄帖：“少侠，此行凶险万分，你还是多邀约一些人手吧。”我想了想，觉得有道理：少林大会上高手极多，我得找几个“保镖”防身。于是，我利用自身的关系网邀约了丐帮、逍遥、峨眉等门派的好手，一同赶往少室山。



找朱丹臣领取英雄帖

击败鸠摩智

还好我有所准备，刚刚抵达少室山门前，麻烦事就来了。只见虚竹着急地在山门前徘徊，似乎遇到了天大的事。我上前一问，原来是鸠摩智闯入少林寺，在解剑台附近捣乱。虚竹虽有一身武艺，但却非少林所传，因此不便出手。“这点小事，就交给我们来办吧！”我信心满满，带着队友们杀奔解剑台。一路上有不少拦路的番僧，都被我们合力击溃了。当我们到达解剑台时，虚竹也赶了上来。见有人来犯，鸠摩智叫嚣着扑了上来。有了朋友的帮助，与鸠摩智的战斗并不难，而且小和尚虚竹还现身指点了我们。每当鸠摩智要施展火焰刀时，虚竹就会出声提醒，然后我们便迅速远离，躲避这一强悍攻击。很快，鸠摩智便败于我们的群殴之下。





与吐蕃国师鸠摩智战斗

少林大会显身手

我们一行人继续前行，很快便来到了英雄大会现场。凑巧的是，萧峰与燕云十八骑也来到了此地。在慕容复、庄聚贤、丁春秋的煽动下，中原豪杰们群情激昂，纷纷嚷着要“杀了契丹狗贼”。在这千钧一发之际，段誉与虚竹挺身而上，决意与义兄萧峰并肩作战。我与朋友们被三兄弟的侠肝义胆所感染，毅然找燕云十八骑拿了酒囊，来到广场中央与三兄弟共饮，助其一臂之力。

战斗开始了，萧峰与庄聚贤、段誉与慕容复、虚竹与丁春秋捉对厮杀。与三兄弟对话，便能获得相应的状态。萧峰会增强了我们的内功，段誉增强了属性攻击，虚竹增加了毒抗。而这些增益状态都是针对相应的对手。我们合计了一下，身为武当的我找萧峰领取了强力内功，协助他与庄聚贤战斗；丐帮朋友领取了属性攻击，与段誉大战慕容复；逍遥朋友则领取了毒抗，与虚竹携手清理门户；峨眉朋友的职责自然是补给治疗，确保我们的安全。



兄弟，给我个酒囊吧



少林英雄会大战三魔头

武林至尊——扫地神僧

少林大会继续演绎着离奇的故事。萧远山与慕容博的现身，让方丈玄慈的“丑闻”曝光，玄慈、叶二娘两人在与虚竹认亲后自尽。萧家父子与慕容家父子飞奔入少林寺后山，意欲在那里做个了断。我们也赶到了少林寺后山，却发现一个神秘的扫地老僧正与萧家父子与慕容家父子对峙。扫地神僧以绝对强大的实力震慑住了萧峰等人。随后，他请我们动手，杀了慕容博与萧远山。尽管这两人武艺超群，而且萧峰与慕容复也各自相助自己的父亲，但在扫地僧的帮助下，我们还是顺利地完成了任务。

尾声

我以为使命结束了，谁知真正的使命才刚刚开始。英雄大会后，不甘失败的鸠摩智、丁春秋、慕容复、庄聚贤携手再度进犯少林寺。扫地神僧、慕容博、萧远山武艺虽强，却已归隐，不问世事。大理段正淳号召天下英雄援助少林，并委派朱丹臣为接引人，负责带领英雄们赶赴少林寺。P



围攻萧远山

漫步者

EDIFIER 漫步者

秀外慧中

漫步者揽获三项设计大奖

要问时下风头最劲的音箱是哪款？漫步者M16无疑是不二之选。这款2010年底上市的产品，短短几月间已经将美国CES设计和工程创新奖、德国iF设计奖以及reddot红点设计大奖尽数揽入怀中，成为备受业界关注的“大赢家”。作为一款笔记本配套的微型音响，M16外观设计简约内敛而不显张扬，与同类产品相比，连获设计大奖殊荣的M16显然并不单纯以外观制胜，那么，它频频获奖的真正秘诀何在呢？

要回答这个问题，需要先厘清一个误区：一直以来，我们习惯于将“工业设计”等同于“外观设计”，这种观念其实是有失偏颇的。漫步者首席设计师谢晓光就曾强调，优秀的工业设计不仅是考虑设计的功能和审美，更是通过设计使产品形成独有的文化内涵，能够被不同地域、不同文化背景、不同消费理念的全球用户共同认可并喜爱。M16产品正是这一设计理念指导下的产物。在简约的外观设计之外，M16通过优秀的声学结构、人性化的操控体验、完善实用的功能，以“秀外慧中”的产品表现全面诠释了设计之美，获得了海内外消费者的一致认可。

M16在产品研发之初，设计师考虑到产品的应用环境，为它设计了长条形箱体，这样的造型并非仅出于外形美观，更兼顾了产品的便携和摆放。M16采用铝合金材质箱体，金属材质箱体能有效消除箱体放音时带来的震感，同时也更为防撞耐磨。箱体表面使用喷砂效果，做工精细，金属质感非凡。铝白箱体搭配黑色网罩简单大气，防滑脚垫设计也体现出细节设计的人性化，堪称笔记本电脑最佳搭档，无论是办公场合还是家居环境都能完美融入。

当然，在音箱最核心的音质方面，M16同样有着优秀的表现。虽然仍是2.0声道系统，但M16却有着特殊的“4.1”声学结构，在狭小的箱体内加入了4个全频带扬声器单元和1个低频辐射器！这种特殊的设计让M6既合理利用了箱体空间，又提升了低频量感，音质显著提升，并且具备普通小音箱欠缺的量感，充分体现了漫步者的研发实力。

同时，M16还集成了高效率的CLASS D数字功放芯片，内置USB数字声卡，整合USB电源优化功能，配备特制的USB线，进一步强化了放音效果。此外，单键音量调节技术更是创意十足，作为漫步者专利技术之一，尽显人性化操控体验。在连接USB电源适配器时，M16也能与MP3/MP4、手机甚至平板电脑搭配使用，功能全面。

从“物美价廉”的中国制造到 “高品质”的中国创造，正是这种着眼于全球市场的工业设计理念和追求极致的设计风格，让漫步者在国内市场激烈竞争中脱颖而出，摆脱同质化、相互模仿抄袭的恶习，凭借自主工业设计和核心技术开发赢得了更广泛的认同。可以说，兼顾音质、便携与操控性的M16一经上市便反响强烈，进而获得多种奖项也是在情理之中的。而在未来，相信已经拥有深厚工业设计底蕴的漫步者还将有更多设计突出的产品问世。P











汇众教育

高中生学游戏制作 高薪就业不再只是幻想



一年一度的高考就快来临了。在饱尝了十年寒窗之苦，怀着理想与期盼、恐惧与不安等复杂心情期待高考的到来，试问你是否已经做好准备？高考过后哪里去？上大学？还是学技术？当今就业形势不容乐观，想获取金饭碗并非那么容易，大学生找工作都是难上加难，更何况高中生？与其只为一纸文凭上大学，还不如进游戏学院学游戏制作，学历、高薪、技能一手掌握。进入游戏行业不再只是梦想和幻想，你一样可以成功。

游戏动漫产业飞速发展

游戏产业，被誉为21世纪最具发展潜力的朝阳产业，调查显示，中国游戏市场具有1000亿元的潜在价值空间。国家文化部已经确定：力争在未来5至10年内，跻身世界游戏大国和强国行列。全国各地如北京、上海、杭州、深圳、广州等城市均建立起游戏产业基地。在此背景下，游戏人才水涨船高，成为人才市场上最紧俏的人才之一，更被信息产业部紧缺人才工程纳入规划管理。业内人士表示，中国的游戏人才时代已经来临。

目前网络游戏产业的人才需求呈金字塔形，底层是运营、支持、服务等人才，中段是游戏设计与开发人才，塔尖是主程序员、美术总监、策划总监等，未来几年我国需要20万游戏设计与开发人才。除此之外，游戏派生出的包装宣传推广、新闻报道、攻略指导、网络游戏管理员等专门人才也都处于匮乏状态。

现在正值大学毕业生寻求〝回炉重造〞、高中毕业生寻找优质职业教育的学校的时候，越来越多的同学将他们的注意力集中到汇众教育上。汇众教育成立7年来，送走了一批又一批的大中专毕业生，每个带着迷茫面孔的学员走进汇众教育，离开的时候都是信心满满，面带笑容，找到了自己的方向，知道该如何定位自己的目标，自己的理想。姚萌就是其中的一位。


学员作品展示（一）


学员作品展示（二）


学员作品展示（三）

高中学历进游戏行业一样月薪可以8千

姚萌，18岁，家里排行老大，性格活泼开朗，打小就很喜欢玩游戏，只因家里条件不是很好，有两个弟弟在上学，高中毕业后就走向了社会，干过很多工作，都不是自己所喜欢的，因为没有一技之长，家里也没有关系，根本找不到好工作，但是个性好强的姚萌又不甘于自己的人生就这样度过，平日里省吃俭用积攒了一些钱，打算进学校再次深造，首先遭到爸妈的强烈反对，弟弟们也不支持，说学游戏能有什么出路？白浪费钱瞎折腾。可是姚萌就是不甘心，非常执着坚定的要做出一点成绩给不信任他的亲人们看看。

姚萌默默的四处找学校，对于他来说，选择一个有保障的学校是他最关心的，这样既能学到真正的技术，还不浪费时间。经过姚萌多方打听、网上查询，了解汇众教育北京中关村（游戏）校区口碑不错，跟专业老师详细的沟通，经过前期的测试后，姚萌顺利的进入汇众教育中关村校区学习游戏开发专业。

在学校系统学习了一年的课程后，如今姚萌成功就职于北京某游戏公司，担任3D游戏美工职位。进公司才半年，凭自己的能力和上进，姚萌现在月薪达到八千元。当姚萌把工资孝敬给父母时，他们都觉得不可思议，爸妈脸上终于露出了灿烂的笑容，弟弟们对哥哥羡慕不已，直夸姚萌有出息。

并不是高学历才能有高收入，只要自己肯干，将来终将有一份属于自己的事业。现在高考过后上大学并不是唯一的出路，兴趣才是学习最好的出发点，有了一技之长，才可以在社会上扎稳脚跟。目前从汇众教育北京中关村（游戏）校区走进完美时空、盛大网络、腾讯游戏、麒麟网、中娱在线、巨人网络、金山软件等众多游戏名企达到上万人，同时汇众教育北京中关村（游戏）校区针对高中生开设了名企定向委培班，限额30人。

汇众教育北京中关村（游戏）校区　　　官方网站：http://zgc.gamfe.com

头牌新闻

《星际争霸II》国服正式运营，暴雪娱乐制作总监访华

■本刊记者 张帆

在3月29日至4月6日的免费公测圆满落幕后，《星际争霸II》国服已于4月6日0时开始正式运营，玩家需支付20元人民币购买相应面值的战网一卡通，通过自己的战网通行证账号管理界面获得20战网点数，并充入《星际争霸II》游戏账号，即可获得30天连续游戏时间。



暴雪娱乐制作总监，《星际争霸II》首席制作人Chris Sigaty

“我们竭尽全力，就是为了将《星际争霸II》打造成最紧张刺激的即时战略游戏，配合战网一流的比赛匹配以及玩家互动功能，中国大陆的玩家们可以亲身体验到这款游戏的魅力。” 暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime表示：“我们有信心，中国大陆的玩家们将从《星际争霸II》中得到极大的乐趣，同时，我们也很希望听到他们对于这款游戏的建议与反馈。”



官方自定义地图之一《星宝迷阵》的另类系统充满创意

3月31日，暴雪娱乐制作总监，《星际争霸II》首席制作人Chris Sigaty出席了《星际争霸II》国服上线发布会，在接受记者采访时，他表示暴雪已着手与国内有经验的电竞运营团队进行沟通，并正在筹备《星际争霸II》的专业联赛。在国服战网的管理方面，他强调暴雪会与网易保持密切合作，对有作弊行为的玩家绝不宽容，严格对作弊者的账号执行封禁。针对游戏的收费方式问题，Chris表示：暴雪的原则是把对玩家最有利的收费模式带入中国，20元月卡收费方式只是暂行的，如果有更合理的收费模式，一定会带给玩家。

随着《星际争霸II》在中国地区正式运营的开始，《艾尔食神》《星宝迷阵》《求生无路》这3张由暴雪制作的全新自定义地图的正式版已与全球同步正式上线，这三张自定义地图也为《星际争霸II》带来了另类的乐趣，可让玩家体验到不一样的《星际争霸II》。P

晶合新作

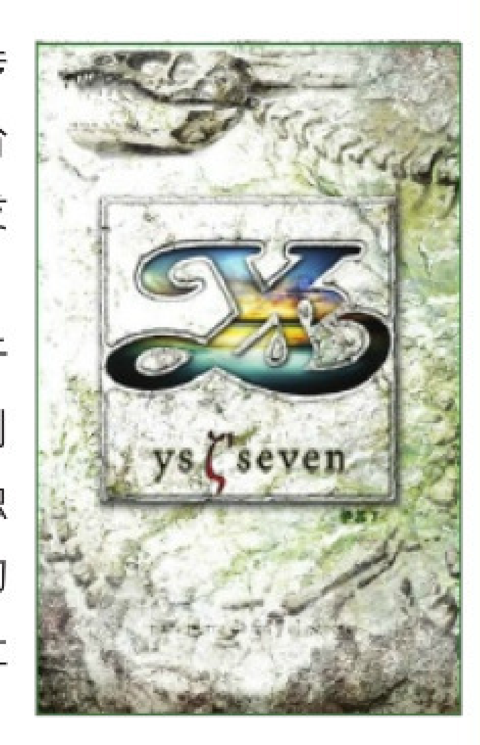
《魔神无双》公测正式启动

4月15日，蓝港在线旗下网游《魔神无双》正式启动公测。同时开放了近50组可容纳万人的新服。蓝港在线表示：游戏“无辅助职业”“无技能读条”和“强力判定技能”等设计得到了参与测试的玩家的好评，此次公测版本作为《魔神无双》从“战斗”向“战争”玩法的升级，亦获得了玩家们的认可。据了解，公测版本的《魔神无双》玩法丰富，游戏可以根据玩家团队的人数来决定战场。而全新的战场是专注于“战斗”玩法理念下演变出来的4个战争模式——“据点战”“阵营战”“PVE城战”和“攻城战”。为了让玩家获得更好的战争体验，《魔神无双》还在公测期间面向全国的公会大摆擂台，推出公会争霸赛、积分赛等多重公会活动，目前已有数家公会入驻该游戏。



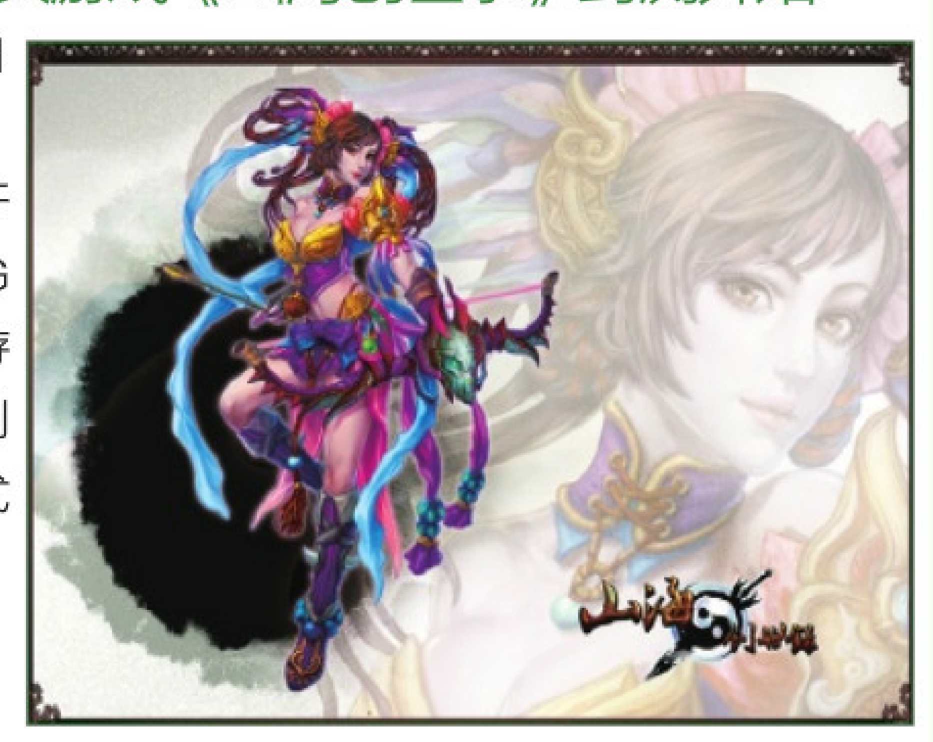
《伊苏seven》PC中文版正式公布

在正式宣布移植与发行《英雄传说——零之轨迹》PC中文版游戏之后不久，北京欢乐百世科技有限公司向广大日式RPG爱好者公布了下一部移植代理游戏的名称：《伊苏seven》。和《英雄传说——零之轨迹》一样，本次平台转移重制发行同样得到了游戏开发厂商Falcom的授权与技术支持，移植工作目前进展顺利，预定将于2011年年内在中国大陆、香港特别行政区与中国台湾地区两岸三地独家发行。欢乐百世科技有限公司的官方网站已于近日正式上线，网址为http://www.joyoland.com/。



暗黑类网页游戏《山海创世录》封测开始

2011年4月7日，由51wan开发的ARPG风格网页游戏《山海创世录》正式开始封测，无需下载，登录即玩。据悉，《山海创世录》采用中国古代神话《山海经》作为游戏背景，玩法方面则借鉴了《暗黑破坏神》游戏操作模



式，所有技能释放无需选取目标，直接点击即可进入战斗，并实现了即时PK战斗模式。51wan相关负责人表示，《山海创世录》的游戏品质还将得到进一步加强，近期会考虑派遣开发组的核心人员去拜访国外的一些著名研发团队进行学习和交流探讨。

美国国防高级研究计划局向公众推出免费游戏

美国国防高级研究计划局（DARPA）于近日向公众推出一款反潜艇题材免费游戏《反潜战持续追踪无人水面艇战术模拟（ACTUV Tactics Simulator）》，该游戏基于Sonalysts的海战模拟游戏《危险水域（Dangerous Waters）》改造，而作为游戏开发商的Sonalysts也曾为美国军方设计过军事模拟软件。该游戏同时也是军方的科研工具，游戏会收集玩家追踪敌方潜艇的过程数据，并加以分析，将相关结果提供给DARPA的专业分析人员，用于改进美国海军的反潜艇技术和战术。游戏会对玩家的技巧打分，军方甚至专门在网上建立了一个高分榜，玩家可以上传自己的分数，相互比较切磋。

晶合热点

首届全国棋牌网络争霸赛成功举办



由国家体育总局棋牌运动管理中心、中国移动通信集团公司主办，中国移动手机游戏基地承办的“掌上对决、棋开得胜”——首届全国棋牌网络争霸赛于2011年4月1日到5月7日期间展开。活动期间，下载“移动棋牌”的手机或电脑客户端，在公示时段内进入比赛房间即可参与首届棋牌网络争霸赛。大赛分为个人赛和公会赛，用户有机会获得欧洲深度双人游、尊贵冠军指环、公益基金、品牌手机、移动手机话费等超值大奖。比赛项目包括五子棋、象棋、斗地主、对对碰等。该活动从参与热身赛起就有“神秘礼盒”等奖励。全国总决赛于5月8日举行，全国总冠军将获得价值3万元的“欧洲双人深度8日游”、冠军指环及荣誉证书。详情请见http://g.10086.cn“首届全国棋牌网络争霸赛”官网。

中国第一个专业电竞体验区对外开放

电子竞技作为我国新兴的体育项目，自在我国开展以来拥有越来越高的人气，在短短几年的发展中，关注人群越发庞大。近日，记者从中国电子竞技运动发展中心记者见面会上了解到，专业提供电竞培训的中国电竞中心电竞体验区规划建设一期工程完工，将于近期面向广大市民开放，电竞迷们又多了一个增长电竞知识，学习电竞攻略的好去处。据中国电竞中心负责人介绍，电竞体验区的建设主要目的是普及电竞知识，传播电竞文化，提高电竞技能，为广大市民创造零距离接触电子竞技机会。与网吧不同，电竞体验区的设备是专业的电竞比赛配置，还将不定期举办电竞培训课程。电竞体验区一期工程共设24个体验点，预设一些电竞游戏项目，比如“魔兽”“星际”“实况足球”“极品飞车”和CS等。开放时间为工作日每天上午10:00到下午18:00，休息日每天上午10:00到晚上21:00。体验分两种方式，一种是办理会员证，需要提交本人照片，可以不限时体验；另一种是计时方式。到体验区体验电竞项目的市民都可以得到专业人员的现场指导，会员还可享受当月馆内比赛免费观看的优惠政策。


中国电子竞技运动发展中心记者见面会在石景山电子竞技馆召开

作为中国第一个专业的电竞体验区，将在引导青少年走上健康、绿色的游戏之路，体验时尚、积极向上的游戏环境，在全社会弘扬体育的竞技精神方面发挥重要作用。

Bioware名作《质量效应》将改编动画电影

继2010年公布《龙世纪》改编动画的消息之后，Bioware又于近日公布了将旗下作品《质量效应》改编为动画电影的计划。Bioware在动画领域的合作伙伴除了之前负责《龙世纪》改编动画制作的FUNimation Entertainment之外，又增加了曾制作过《零度战姬（Freezing）》《文学少女电影版》《笨蛋、测验、召唤兽》等动画的T.O Entertainment。根据官方公布的消息，《质量效应》改编的动画电影已经进入制作阶段，并预计将于2012年夏季正式上映。



晶合快评

闲谈光荣的“无双”角色塑造哲学

■晶合实验室 8神经

光荣的《真三国无双6》在不久前刚刚发售了家用机版本，不管在TV游戏还是PC游戏的专业论坛，这款游戏引发的关注度都还挺高（尽管PC版现在完全还没消息）。如果要提到关注度与口碑总是形成强烈反差的游戏，“无双”系列肯定算是其中的典型。说口碑差，是因为这个系列从动作游戏起家，到现在操作手感完全沦落到“割草”的糟糕评价，从游戏性的角度来讲，几乎已经没有了值得让核心玩家们高看一眼的地方。我想没有几个从352时代过来的老玩家会指望这个系列能够重新回到系列最初那种虽然略显粗糙但却显得硬派刚烈的风格，但即便如此，许多人还是会忍不住在“无双”的最新作推出后，不由自主地投入其中去“割几把草”。或许是现在的人们生活压力大需要“割草”来放松，或许是游戏的三国背景让我们难以割舍，或许是游戏中那些形象各异的角色充满吸引力——是的，不管“无双”系列的动作系统和手感做得多糟糕，但是它的角色确实设计得相当成功。


拉风的游戏达人8神经

也许有的玩家会表示不同意——娘娘腔的大将张郃算是成功吗？戴着面具的野人魏延算是成功吗？使用居合剑术的语言障碍者周泰算是成功吗？这些角色乱七八糟的设定，跟历史或者演义里的形象简直八竿子都挨不着。可是换个角度来想，以张郃、魏延、周泰为例子，这三人在演义中应该是什么样子呢？一个戴着简陋铁盔的胡子大叔形象，就既可以说是张郃，也可以说是魏延，也可以说是周泰。作为魏蜀吴三方武将里的一线配角，谁也不觉得他们应该有像关张赵那样鲜明的形象特征，即便是在《三国演义》的电视或者动画里，他们也都是过目就忘的大众脸。但在“无双”中，他们的形象却甚至可能比关张赵这样的主角更加鲜明和令人难忘。想当初玩家第一眼看到“张姐姐”的造型时，无不哗然，但时间一长，几乎所有人在看到“张郃”两个字时就会想起那个将“华丽”挂在嘴边的伪娘。老玩家们对“无双”的手感不满，对割草不满，但是很少有人产生对角色造型的不满。从这个角度来看，不得不佩服光荣的角色塑造哲学——那就是抓住角色核心特质不变，在“强化突出戏剧性娱乐性和提升二线角色”的宗旨下猛力乱搞。

如果说光荣胆子大，为什么没大到将刘关张之一变成伪娘？因为他知道某些角色的形象早已深入人心，如果搞得太过分，那就失去了“三国”的氛围了。在这些角色的处理上光荣不仅不乱搞，还要突出他们的核心特征。刘备的“义”，关羽的“傲”，张飞的“莽”，赵云的“忠”，诸葛亮的“智”，曹操的“奸雄”，孙策的“霸王”……这些元素可以说是为“三国迷”们保留的，但要吸引更多的玩家，这些明显还不够。所以光荣选择拿配角开刀，喜欢萝莉的玩家有大小乔，喜欢美少女的玩家有星彩，喜欢女王的玩家有甄宓，喜欢酷哥的女玩家有曹丕，喜欢小受的女玩家有“小甜姜”姜维或“美洲狼”周瑜，喜欢大叔的女玩家有夏侯惇或吕蒙，喜欢重口味的玩家则有“张姐姐”张郃……同时还为某些特别的女玩家们编织了诸葛亮和姜维，孙策和周瑜，甘宁和凌统等等基情四射的情感暗线……现在“无双”系列已经有了庞大的女性玩家群体，很多纯三国男性玩家想不通某些女玩家为什么不那么喜欢忠义勇猛，才貌双全的赵子龙，反而对曹丕陆逊什么的情有独钟——你们不明白，光荣明白的。

眼下“无双”系列的角色已经发展到60多名，《真三国无双6》在增加了“晋”这一势力后，大刀阔斧地又加入了十余名新人，其中像钟会、诸葛诞、司马师、王元姬等角色就像是从中世纪欧洲穿越过来的，但是可以预料，玩家在感觉别扭一段时间之后也会潜移默化地接受——这些活跃于三国后期的角色，谁的脑海里原本有一个固定的形象呢？但是在光荣添加的佐料催化下，这些角色很快也会拥有自己的粉丝群体。

当年三国游戏刚刚流行起来的时候，一些渊博的玩家在媒体上传经布道，为三国玩家讲述历史上的曹操、诸葛亮、赵云与演义中的有什么区别，但是现在想必不会再有人写文章告诉大家“历史上的张郃其实并不是一个伪娘”了。因为很多人都知道张郃并不是个伪娘，但是还是很喜欢看到他以一个娘娘腔的身份在“无双”中出现。说到怎样去更加娱乐化地塑造游戏角色，日本厂商值得只会“拿来主义”的中国游戏开发者学习的地方还挺多的。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



不劳动的劳动节，不游戏的游戏业

■北京 萨尔佩特利耶尔负犬

序

不役耳目，百度惟贞，玩人丧德，玩物丧志。志以道宁，言以道接。

——尚书·旅獒

劳动节并不一直是属于我们的节日，但我们从不曾错过任何一个自己经历过的劳动节，就算是在我们成为劳动者之前的那段岁月中，托长辈和老师们的福，我们还是能享受到一个惬意的假期—— 当时，理所应当地享受着假期的我们大多不曾想像过自己以劳动者的身份度过自己节日的情景。

只有成为劳动者，才能从书本之外认识到劳动节的意义：人们通过不劳动的方式来庆祝劳动者的节日，这件事可供诠释的空间相当广阔，比如："工作"通常是处于"庆祝"的对立面的——由于需要"专注"这一状态，工作这件事几乎处于任何一件事的对立面：我们几乎不能在工作的同时做任何事，除非那件事就是工作本身。

每当我在地下室里握着手柄睡去，又碰巧做了个好梦的时候，醒来的第一件事都是要赞颂"游戏业"这个由人类文明铸造出的诸多奇迹之一：它不可思议地将工作与本来和工作最不沾边的"游戏"相结合，模糊了"玩"与"道"之间原本分明的界限——只有在这个规模庞大、发展迅速的产业中，游戏行为才是像工作一样正当的，儿时被家长揪着耳朵从游戏厅中拽出去的场景不会在写字楼和办公室中重现，朝九晚五的上班族们无需为自己沉溺于游戏的世界中而愧疚——游戏是工作，是事业，是在社会的血脉中流淌的血液……

对绝大多数热爱游戏的玩家而言，游戏业的存在堪称是人生道路上的一盏明灯，这里是梦想的庇护所，最佳的归宿，现实中的理想乡……

但理想乡真的会存在于现实之中么？"游戏业的美好"是否只是圈外人一厢情愿美化的结果？游戏业会不会是一个"里面的人想出来，外面的人想进去"的围城？

对社会而言，一个产业的真实面貌只是一组数据——它提供了多少就业岗位，创造了多少财富，不过如此。但在每个人的眼中和心中，游戏业都有着不同的形态和色彩。没人能描述出游戏业的全部，尽管这个产业几乎和我们一样年轻，但它的庞大和复杂程度已经远远超过盲人面前的大象，面对这座绝大部分都沉没在深不可测的水面之下的冰山，我们只能通过它微不足道的一角来揭示一部分人眼中的真实。

一、另一个地穴的领主

“你为什么还要继续在这行干下去？”

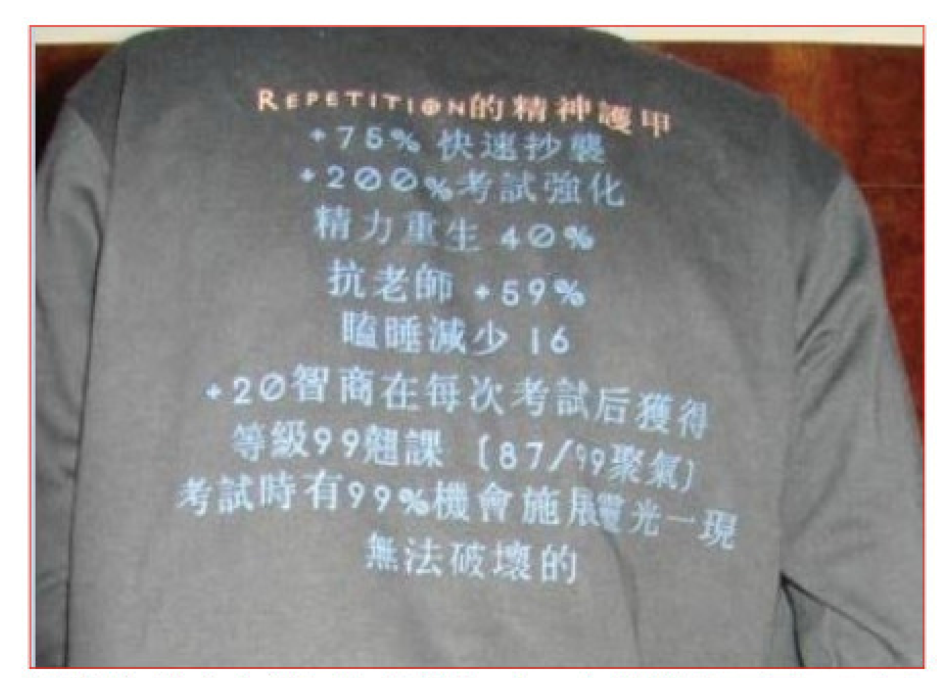
“因为我们的项目经理以前是个修电线杆的……哈，其实是因为我干不了别的。”

另一个地穴的领主是我的小学和中学同学，在家乡的几家电脑游戏厅里和我有着共同的美好回忆，对我来说，除了这些回忆和友情之外，在游戏厅里消耗的童年和青春并没有换来更多的收获，而他却由此得到了新的人生理想。高考前夕，对未来缺乏规划的我漫无目的地报考了哲学系，而立志进入游戏业的他在志愿表上填满了计算机相关的专业，随后如愿以偿。

“美好的愿望实现后就没那么美好了，我的愿望不也实现了么？而且还是连续实现的。”

聚在一起喝酒的时候，他总会这么感叹自己的过去：虽然进入了理想的专业，但自己对游戏的兴趣反而成了理想的阻碍，贪玩的欲望一直将薄弱的信念踩在脚下，连续3年沉迷于网络游戏的结果是学无所成，最终落得一个几乎每科都挂掉，被学校劝退的下场。

尽管落魄，但他还是进入了游戏业——以他不曾预料到的方式：他的第一份工作是网吧的网管，这是一份几乎没有门槛的工作，而他没有能跨过任何门槛的自信。那段时间，他寄住在一位朋友家里，不用交房租的代价是必须忍受几平米的蜗居和猫砂盆中散不尽的排泄物味道，网吧提供免费的盒饭以及每个月不到4位数的工资，按他的话来说，在北京这座城市里，3位数字的收入只能保证“不会饿死”，如果能忍受最便宜的香烟的味道，还能勉强满足烟瘾。在他做网管的那段时间，我还生活在大学里，经常会带着当月用不掉的生活费找他吃顿饭，受他父母所托，在饭桌上劝他如果要继续留在这个城市里，就找个地方学学有用的本事，他在通向“学本事”和“回老家继续做网管”的人生岔路口犹豫了两三个月，最后选择花了一大笔钱（对他家的收入状况来说，确实如此），去一个“著名的IT培训机构”学了半年，拿到了一个所谓的“IT工程师证明”，然后发现这个证与废纸无异，自己还是跨不过任何门槛，于是心灰意冷，闭门不出，靠玩网游和泡在网上随机找女网友聊天调情度日。



没有这件暗金护甲的属性加成，大学学业不是玩玩网游就能完成的简单事情

谁都想不到，命运又对他开了个玩笑：他结识的一位女网友不知出于什么目的（因为无论是在网络上还是现实中，他们都没有继续交往下去），把他介绍到了一家SNS巨头企业的网页游戏部门，他再一次回到了自己理想中的游戏业，当然，能力所限，他还是只能做一份几乎没有任何门槛的工作：文案。

我和他的工作就这么产生了一丝交集：作为编辑，难免会接触到一些游戏厂商发来的所谓的“新闻稿”。“枪稿”这东西有多下等，相信诸多读者早已心知肚明，而这些所谓的“新闻稿”，多数都是连枪稿都不如的文字垃圾——在不过两三百字的篇幅内，也能做到语句不通、错字连篇，前言不搭后语，更可怕的是：这些错误都是复制粘贴出来的……没错，这些东西的源头，就是我这位朋友和他的同行们键盘上的Ctrl和C、V键。

之后我们每次吃饭喝酒的时候都要就这个话题笑上一阵，我有一半是在嘲笑他，他有一半是在自嘲，至于另一半，我们都在笑这游戏业的这一角——并不是隐藏起来不见天日的一角，而是作为门面，向外界彰显自我的一角。

“我们的游戏业，就这么没文化！”

喝到脸红的时候，他总会说这么一句，“就”这个重音会被刻意拉得很长，颇有些恨铁不成钢的味道夹杂在其中。但我们都知道，如果他口中的游戏业不是这么没文化，他也不可能成为其中的一员。

他的工作很无聊，他知道自己的生产线制造出的是什么，他无法从中获得任何成就感，除了“至少上了4位数”的收入之外，每天上班的动力只有能够在班上玩公司的网页游戏——他已经在这个职位上干了两年，还是没有转正，没有任何提升和起色。

“我这个活儿……好像根本就没有不是‘临时工’的吧？”他曾这么对我说过，我不知道他是不是在问我，我也不知道该怎么回答他。

“你为什么还要继续在这行干下去？”

“因为我们的项目经理以前是个修电线杆的……哈，其实是因为我干不了别的。”

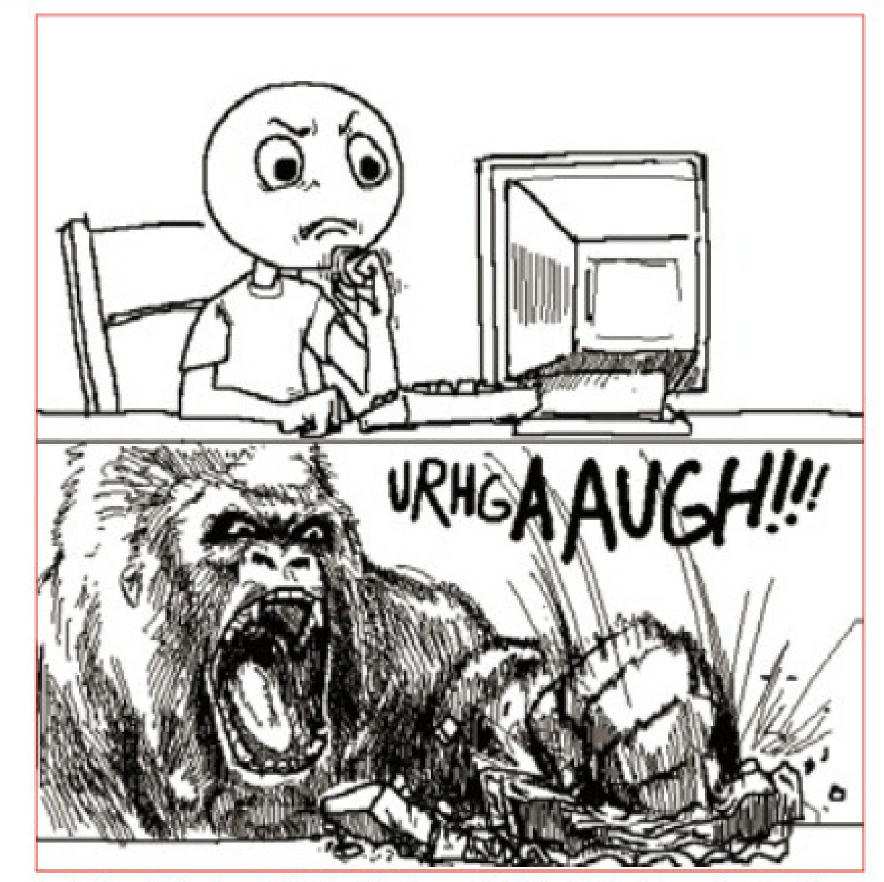
他们的项目经理以前确实是个修电线杆的，在这个剧烈膨胀的游戏业中，在随便什么公司都想在游戏业抢占一块地盘的情况下，不是每个职位都是由立志在游戏界建功立业的人来担任的……事实上，在国内的任何一个游戏公司中，无论是高管还是一般雇员，无论是主策划还是程序员，都有可能对游戏没有任何热情，甚至根本没有任何感情——这个行业，对从业者的要求可能仅仅是将游戏当成一个商品去兜售，去吆喝，去批量制造，去大规模批发……

在他眼中，游戏业的面貌仅此而已。他的梦想并没有破灭，恰恰相反，他实现了自己的梦想，尽管自己几乎没有在梦想的道路上奔跑、追逐过，尽管自己所做的只是摔倒、在爬起的过程中再次摔倒……但是，圆梦就在这个过程中狼狈地完成了。

琐碎（且毫无价值）的所谓“文字处理工作”占据了他大部分的工作时间，工作时间的空隙则被廉价的意淫小说和公司制作的网页游戏填满，空闲时间则一如既往地献给网络游戏和陌生的女性网友们，在我看来只有一片混沌的生活中，他是否还对未来有所计划呢？我不知道是否应该问他这个问题。即使是在这样的环境中，他仍是自己生活的主宰，如果他希望让生活状态有所变化，这变化一定能够发生（尽管未必意味着改善）。

希望不会凭空产生，也不会无所凭依，但希望的根源何在、又寄托于何处是过于私人的事情，我不知道他是否对自己身处的游戏业已经绝望，也不知道他是否有勇气离开这个地方，作为朋友，这些问题我问不出口。现在，我们还在各自居住的地下室中延续着自己童年时的梦，我们的出发点一致是对游戏的热爱，他也许只不过是做梦的姿势不对罢了。

如果这一切对他来说是恶梦的话，我希望他能早些从这个梦中醒来。



“我看着自己做出的东西都想砸电脑，”他说：“唯一值得庆幸的是做这些东西不用署自己的名。”最具讽刺意味的是：这些惨不忍睹的新闻稿总是出现在游戏官网上最显眼的地方

二、错的不是我，是世界

“想出一款心目中最完美的游戏，这个愿望难道有错吗？如果这个愿望没错，那么让它无法实现的游戏业就错了。”

鲁鲁修，我相信这个化名会让当事人感到满意的——《反逆的鲁鲁修》这部动画的第二季完结后，他曾一度疯狂地收集这部动画的周边，痴迷程度令人发指，与我同龄的他当时还在上大学，直到现在他还会带着骄傲的神情谈起当年为了买一张动画的正版蓝光光盘，整个月要靠借钱吃饭的事迹。



《反逆的鲁鲁修》故事的核心内容是：世界不如我意，便战它娘亲！当然，要做到这一点，除了中二之外，还需要超能力和主角光环

他并不回避“中二病”这个词，他对这个词的认同感并未随着自己与中二时期的远离而淡化，反而变得愈加强烈——“人的价值观，说到底只是给视野中的一切安排优先级，在我这儿，被你们称为‘中二病’的那些原则高于一切。”

理解鲁鲁修的关键在于解读“中二病”这个词：不得不称赞这个作为舶来品的词汇的精辟程度，日本将这个词（“中二”即日语中“初中二年级”之意）用于指代青春期青少年所特有的一些心理活动和表现，除了叛逆心理之外，还包括自我意识的膨胀（“我和其他人是不同的，我比其他人更强，肩负着更艰巨的使命”）、对社会的不满（“我早就看透这个世界了，不过如此而已”）、对长辈和成年人的厌恶（“大人们都对那些错误的观念屈服了，根本就不值得尊重”）等等，因为这些现象相当普遍，扪心自问，差不多每个人都多少经历过这样的状态，所以自嘲的成分要远远大于谴责和贬义（而且有个悖论是“认为自己没有中二病”“认为其他人有中二病”本身也是中二病的症状之一）。









简单易懂的中二病症状展示

我们当然不能纠结于“中二病是对还是错”这个问题上，毕竟，随着这个词的传播，其使用范围也越来越广，已经几乎成为了超越年龄段和生理状态的人性的共同点。我采访的这位鲁鲁修之所以如此推崇《反逆的鲁鲁修》这部动画，是因为这部动画表现出了中二病的极致——动画中的一句著名台词，堪称是中二病的宣言：错的不是我，是这个世界。这部动画的成就之一在于始终如一地贯彻了这一信条，令看完两季的观众不少都发自内心地认可了主角的这一观点。

动画中的鲁鲁修为了纠正世界的错误，为了贯彻自己心中的正义而对抗整个世界，而现实中没有人形机甲和特异功能，于是我认识的这位鲁鲁修只能为了纠正游戏业的错误而奋斗。

和另一个地穴中的领主不同，鲁鲁修没有不学无术，从中学阶段起，他就开始重视编程和英语方面的学习，这并未导致偏科，他一直保持着优等生的形象。虽然他在接受采访时强调“这不过是为了让父母不会阻止自己玩游戏”，但考

虑到他过度的自信，我建议各位读者批判地接受此人的说法。虽然我不可能搞到他中学时的成绩单，但他确实考上了一所很棒的大学的热门专业。“差不多整个高二、高三，一直到高考，我都在沉迷《博德之门II》。”（无法考证该回忆内容是否属实，请读者不要模仿）他曾不止一次地强调过这段经历对他的影响：“它为我打开了通往‘龙与地下城’的大门，改变了我的人生。在读到体积庞大的规则书后，我才意识我想要的游戏系统是什么样的，为什么这样的规则可以在简单的桌面上表现得如此完美，而搬到屏幕上后却总有种种缺陷？想出一款心目中最完美的游戏，这个愿望难道有错吗？如果这个愿望没错，那么让它无法实现的游戏业就错了。”

对于从来不玩，也不想玩游戏的人来说，这段话几乎没有任何意义，语句的逻辑结构也很有问题，但和他同样站在玩家立场上的我无法反驳他的观点：哪个玩家没有这样的愿望呢？

而我连正视这个愿望的勇气都没有。

尽管大学的专业与游戏几乎无关，但鲁鲁修还是毫无悬念地在完成学业后进入了游戏业，“大学的专业是我父母的选择，我按他们的安排完成了任务，之后的事该由我自己做主了。”我问他是怎么说服的父母，他发了个苦笑的表情过来，“还是换下个话题吧。”

鲁鲁修在游戏业的起点很不错，顺利通过了某家走了很长时间上坡路的上市公司的笔试和面试，以新人中的精英身份（他自称如此）进入了该公司的新人培训基地，但他的好运气似乎到此为止了，到了新人选拔分配的阶段，在双向选择见面会中，他被该公司最重视的一线项目组拒绝了，最终被调剂到了一个三线项目组中。

尽管他安慰自己“在哪儿学到的东西都一样”，我当时也安慰他“反正是还在同一个公司里，只要干得够好，跳到自己想去的项目里没什么难度”，但谁也没料到这个已经存在了近两年的项目组居然会被腰斩，进入游戏业仅不到一年，他就失业了。

仅凭一个人的自信改变不了大环境对他的观点，他只是公司录用的成百上千名新人中的一个罢了，只是为了节约开支而被裁掉罢了，他最宝贵的梦想对世界而言是毫无价值的。

“错的不是我。”我记不清他曾多少次向我重复过这句话。

同为玩家的我，对游戏的热情远逊于他的我，面对这句话，无法反驳他。

失业的那周，鲁鲁修到处发了一些简历，但已经失去应届毕业生身份的他已不在优先录用的范围内，很多网游公司也看不上他那“一丁点”资历，第二周，他收拾好行李，离开了培训基地所在的那座城市，回到了父母身边。

“你投出去的所有简历都没得到回应？”

“不是，后来有几个公司通知我去面试。”

“你为什么没去？”

“我就是说‘我看不上它们’你也不会相信吧？事实上是我觉得太麻烦了，所以没去。”

“麻烦？”

“好久没回家了，一回去就难免懈怠了。”

就算整个世界都错了他也不会错，鲁鲁修毕竟还是个生理结构与人类无异的家伙，被裁掉这件事不可能没对他的信心造成打击，就现在的情况来看，这打击的强烈程度还不一般——项目组消失后，已经过去了三个多月，他还处于家里蹲状态。

造成这一状况的原因有很多种，例如来自家长的压力和可预见的由此导致的冷战，例如自己的存款不足以支付旅费，但我猜诸多原因中可能性最大一种是内心深处的绝望让自己寸步难行：鲁鲁修对游戏业展示出的“一片好心”并未得到预期中的回应——即使他对得到回应一事未抱任何期望，也没有想到自己会被狠狠地拒绝、否定、贬低、践踏……而他意识到，自己感受到的这些不过是管理层和人事部门无意识的举动罢了，这要比指着鼻子骂更让他感到屈辱。此外，面临被裁的处境时，他甚至无法证明自己有值得被公司挽留的卓越能力，越是自信，一旦对自己产生怀疑，就会越失落。

“是工作环境让你失望了么？比如管理混乱、无法协作或其他的什么？”我没勇气直接说出我的猜测。

“不，工作环境很棒，正规得超乎我想象。某种程度上，我就是因为这个才担心其他公司不会有这么好的环境，就是因为这个才没去其他地方面试。”

“如果给你一次机会回到大学毕业的时候，让你重新选择职业，你还会选择进入游戏业么？”

“会吧。”

“如果结果还是这样呢？甚至比现在更糟？然后再给你一次机会，你还会选择进入游戏业么？”

“你这个问题太鬼畜了，残酷到我不能接受。”

“那就忘了它吧……”

“我可能会去考公务员吧，父母的考虑也是有道理的。”

“这是现在的打算？还是在回答刚才那个问题？”

“你猜。”

我不想继续猜下去了。如果还保留着这个支离破碎的梦想，不管做出怎样的决定，未来都不是我这样的家伙有勇气面对的。鲁鲁修可能已经不再是之前的那个鲁鲁修了，他可能会像自己之前否定过的错误的人们一样，向错误的现实低下了头，能像错误的人们一样，在错误的世界中错误地活下去。如果大家都错了，就不用纠结于“谁是正确的”这个问题了。

“我是要做个英雄，要吃好大一片天空……现在懂了，这都无所谓，我吃饱就行了”，朴树在《活着》里如此唱道。这首歌几乎就是中二病前后心态历程的写照。只有动画中的人物才有可能在中二的战争中胜出

三、人生赢家的成功标准

“你现在对游戏业还抱有期望吗？”

“当然，不然我活着还有什么意思？”

小岛是人生的赢家，认识他的人都这么说，传说他家在地价最昂贵的城市的地价最昂贵的地段有着各种房产（有这一段传说就足够了），就算什么都不干，只靠吃租子也能活得比游戏业内绝大多数人体面得多。家境殷实的人进入游戏业有得天独厚的优势——只要能坚持“钱不是问题”这个想法，游戏业中绝大多数从业者所苦恼的问题就全都烟消云散了。

小岛进入游戏业的原因很简单：就是想做游戏——至于什么养家糊口、成家立业，这些和游戏业根本没有关系，对大多数从业者而言是奋斗的最终目标的这些，对小岛来说只是起点。小岛的偶像是小岛秀夫，不是科乐美数码娱乐株式会社副社长小岛秀夫，而是王牌制作人、《合金装备》系列的缔造者小岛秀夫。

“我要做一款叫好又叫座的游戏，无论是从商业角度，还是从游戏性方面，都要获得成功。”

人生赢家为自己制定的成功标准对我而言是遥不可及的奢侈品，小岛和我像是在平行世界里生活的人，每当平行世界之间发生干涉，我能接收到的信息可以以此为例：在我发愁钱发得太少的时候，他在抱怨税交得太多。相信我，这可不是“只剩这么点钱了”和“还有这么多钱呢”这种简简单单的心态上的区别。

小岛有充足的理由成为一个纨绔子弟，但他选择了另一条路：数年前，以普通的玩家身份进入游戏业还几乎是不可能的，以小岛的家境，自己开家游戏公司玩（注意这个“玩”字！）完全没问题，但他执意自己打拼，从学生时期便开始给多个游戏论坛、网站打工，毕业后更是故意找苦吃，一头扎进一家当年以吝啬著称的台资游戏公司，一个人被当成三个人使唤，但也因此让自己迈出的第一步便站到了梦想的策划的位置上。

“肯吃苦，多学，多总结——我知道这是废话，但是干这一行的，能做到这点的人比能听进去这些的人还少。”

小岛担任主策一职的时间比我加上前两位采访对象在游戏业内工作的时间之和还长，但这些年的经历让他对游戏业的心态并不比我们中的任何一个更乐观，我曾以为主策这一职位意味着不会像项目组中各种打杂的一样受着各种限制，没有个人伸展的自由空间，但现实正相反：主策所意味的是所有人所受的限制都会成为对自己的限制，尤其是在国内这样一个几乎谈不上有任何积累，只有无数草台班子等着浑水摸鱼的年轻产业中，连程序不懂程序、美术不懂美术、数值不懂数值、系统不懂系统的事情都会发生。我们的游戏业中存在很多问题，但没有什么比“混吃等死，然后混下一家吃”的问题更严重。

“‘人傻，钱多，速来’那个段子就适用于现在的游戏圈，混吃等死的人的数量已经多到可以吸引更多混吃等死的人加入到这个圈子里了。打个比方说：项目组里突然来了个主程，是通过和老板的关系调进来的——虽然他可能刚和老板认识不到一星期，但是能说会道，老板就被他忽悠的迷迷糊糊，就差把主策开掉让他上任了，然后呢？这主程什么本事没有，非说从上一家吃死的公司里偷出来的半成品源代码是自己写的，随便改改就能实现几十万在线，你能说服老板承认自己眼瞎看错了人么？不能的话就只能帮他背黑锅了，这个主程可能连C语言和Java都不会，只会用Flash糊弄老板，程序里的Bug自己不会改，基本架构调整不了，最后只能交出一个需要排队登陆的网页游戏，一个服务器负载超过100人就宕机的怪胎，然后呢？这是谁的责任？老板的？不，是老板之外所有人的。如果无力阻止这个怪胎诞生，那么混吃等死的是谁？”

讲这些的时候，小岛几次无奈地摇头：“这个主程之外的人，要么混吃等死，要么引咎辞职，最后怪胎诞生、夭折，拉着公司陪葬。这就是大团圆结局。”

“你跳个槽不是像叫外卖一样简单吗？”

“有心杀贼，无力回天”小岛这样总结自己的最近的处境，“玩家对游戏不满，我们对游戏更不满，我们也想推翻重来，想对得起自己的良心，但是我们和玩家一样无奈”

“叫外卖要难一点。”

虽然凭小岛的资历，几乎可以第二天就到另一家公司上任，但他在最近的这次遭遇之后果断选择了回家休养。原因居然是……自己盼了很久的《真·三国无双6》出了。

“为了让理想幸存下去，必须找个僻静的地方埋起来，等找到了合适的环境再悄悄挖出来，总在手里捧着，会被腐蚀掉的，总在嘴边念叨着，会被脑子忘掉的。我已经老了，但这个行业仍然年轻，甚至比我刚进入的时候更年轻，就像一个只长身体不长智慧的怪物，现在，面对着它，我的理想太脆弱了。”

“造成这个局面的根源是什么呢？”

“已经成了先有鸡还是先有蛋的问题了。‘坑爹’的项目太多，投资者变得胆小了，如今有魄力、有胆量做出‘开发3年，运营10年’这一决定的投资者屈指可数，只剩下层出不穷的满脑子想着‘开发3个月，运营6个月’的商人，而且他们不知道正是因为有他们在，那群混吃等死的人才不愁吃穿。双方都把对方当成鸡，干的都是杀鸡取卵的事儿。是谁开的这个头儿呢？我不知道。”

“你现在对游戏业还抱有期望吗？”

“当然，不然我活着还有什么意思？”

“怎样的期望？有一天国内市场突然拨云见日？”

“短期内国内游戏业不会有什么变化的，但我相信量变迟早会引起质变，笼统地说——再等三五年看看吧，玩家的素质会提高的，也会有更多懂游戏的老板出现，取代投机商的位置，会有更多真心想做游戏的年轻人加入，让混吃等死的家伙无地自容。不会再有那么多可笑的急功近利和欲速不达。这个行业太需要积累了，我们生不逢时，爬得再高，到时候最多只能做最上面那层垫脚石。”

“人生的赢家，你甘心做垫脚石么？”

“有什么不甘心的，有什么更好的角度来见证游戏业仍然活着、仍然发展着吗？”

结语

对游戏业的描述是没有终结的，带着不同志向与游戏业接触、在游戏业中遭遇到不同的事件、不同的生活状态、人生理想和职业规划……即使只有细微的差异，也会让游戏业对自己呈现出与他人所见完全不同的面貌，每个人的经历都是具有代表性的，而游戏业的每一面都是真实、值得铭记的。有人在这里实现了自己的愿望，却生活在一片空虚之中；有人在这里追逐自己的梦想，却输掉了自己的全部；有人在这里只求一时安乐，却如愿以偿；有人想在这里实现一夜暴富，却一无所获；也有人在这里建立了自己的事业、获得了自己的幸福……

二十多年前，我们的游戏产业刚还在街机厅的铜币和昂贵的红白机卡带销售上萌芽，我们彼此间原本很可能一路平行的成长轨迹却阴差阳错地频繁交汇，从相隔千里到近在咫尺，从若即若离到难舍难分……如今这本杂志、这篇专题的每位读者都与游戏有着深厚的羁绊，我相信，有相当一部分读者都对我们身边的游戏产业带有好奇和憧憬，都想透过围城的城墙窥见里面的景象——但这个过程不是一个鼓励尝试和重复的游戏，对游戏业的经历和描述的过程缺乏最基本的游戏性。没错，这里确实有能够在上班时也对着运行着游戏的屏幕的家伙，但是他很可能看到游戏就像看到考卷和成绩单一样不愉快，这里确实有一边握着手柄玩游戏还有人来端茶倒水问寒问暖顺便道声辛苦的的家伙，但是他的烦恼可能会比在办公室里被罚站的学生更多、更沉重，这里确实有挥洒着青春和热血，打造着自己心目中理想游戏的家伙，但他可能很快就会发现自己无法逆转现实与自己理想背道而驰的现实，当然，这里也有小心翼翼地守护着自己的小小世界，享受着细微但奢侈的幸福的人，也有通过实力和精力换取名声和财富的人，但这里的一切都充满无序和不确定性，即使坚信自己不会改变，坚信自己能够笔直走向目的地，再坚定的心灵也可能会被失望和打击腐蚀……充满未知的机遇和挑战也罢，充斥着残酷无情的遭遇也罢，这就是我们身边游戏业的诸多真实面貌的一部分。



无论是在现实世界还是在游戏世界中，愿你的理想都能开出美丽的花

如果你还身处校园之中，每个劳动节的到来都提醒着你离属于自己的劳动节又近了一步，如果你已是游戏业中的一员，或仍向往着成为游戏业中的一员，那么，为这个行业献上祝福，为自己的未来而祈祷吧。P

操纵机甲是男人的梦想！



霍肯
Hawken

■内蒙古 莽月飘零

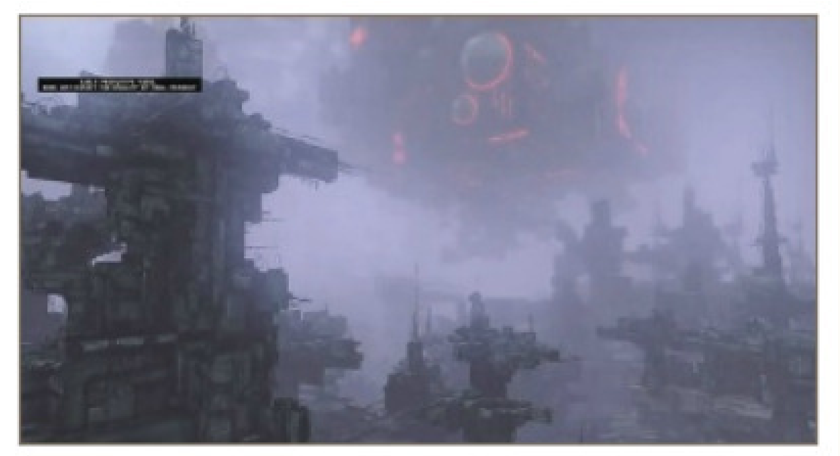
机甲射击游戏在PC平台上并不常见，前段日子的《前线任务——进化》打的是怀旧牌，可惜糟糕的游戏质量并非进化，除了画面更好以外别的感觉是退化了。最近另一款将登陆PC的机甲射击类型游戏《霍肯》（Hawken）公布了些许消息，依照这些消息来看，似乎这游戏还真不错，至少爽快不打折扣。

不同于《反恐精英》《使命召唤》系列，Hawken将玩家的视角放进了厚重的机甲内部，以机甲操纵者的身份来畅快淋漓地体验一场大战。Hawken的机甲造型比较漂亮，有一种硬科幻的风格，这使游戏代入感大大增加。但这并不会为游戏本身增加多少内涵，因为Hawken是一款以爽快为卖点的机甲射击游戏。剧情？谁在意那么多，无双系列剧情基本无视，提刀上马杀个风生水起先！Hawken也正是如此，玩家要做的就是驾驶机甲与其他玩家对射，在巨大的科幻式场景里大开杀戒，用灰黑色的巨大子弹射穿你面前的敌人。

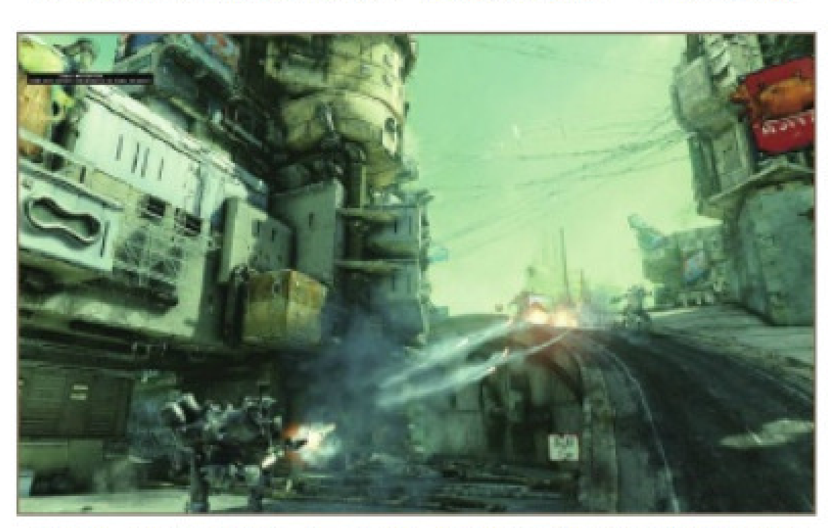
游戏支持两种模式：团队竞技与自由竞技。光看名字就可以明白，团队竞技是类似《反恐精英》的团队对抗，而自由竞技则是类似于《雷神之锤——竞技场》那样单人自由射击。玩家操控机甲进行游戏时为第一人称视角，Hawken允许玩家作为观众身份进入游戏，以某个玩家机甲的第三人称追尾视角来观看比赛，这一点倒是和CS差不多。

游戏中会有各色枪炮，狙击枪、火箭筒等大杀器都可以在游戏中使用。Hawken中的机甲枪炮分左右安放，在演示中我们看到玩家操控的机甲左边是一门威力适中的小炮，而右边则是一挺转管机枪，两种武器相互配合，机枪可以削减移动中敌人的生命，而小炮则可以直接将非移动中的敌人炸个粉碎。游戏还有类似跟踪导弹的玩意儿，在许多科幻电影中我们都见过机甲战斗发射导弹，紧紧咬住敌人并将敌人炸到飞起的镜头，在本作中你将亲自完成这一酷毙的操作。当然，Hawken中有攻击提示音，一旦听到提示音响起，你就要小心身后是不是有一堆导弹正向你飞来。

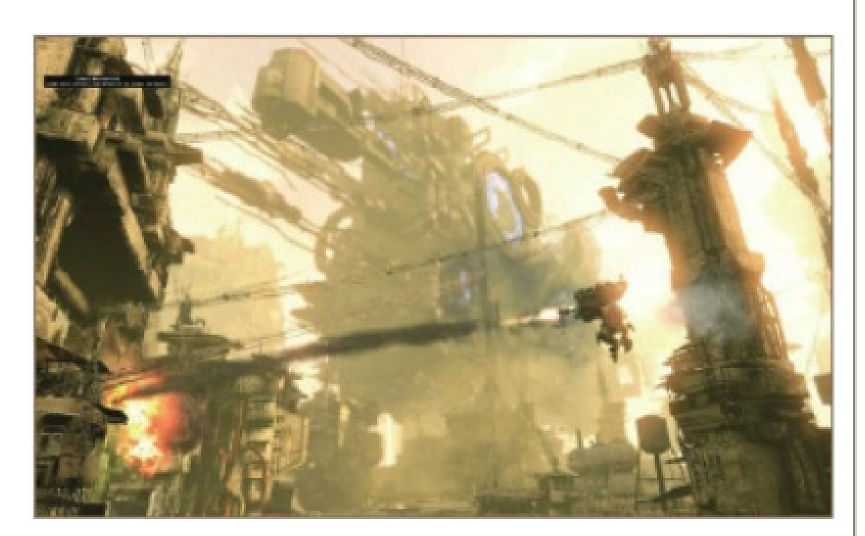
Hawken中的枪械可以拉近镜头以便精准瞄准，同时会有推进器来增加跳跃距离，当玩家跳起来之后可以再次使用推进器获得上升的力量，类似于二段跳，但手感不同。推进器在刚释放的时候会使机体在空中停留一小段时间，随后才能飞起来，你可以利用这个机会相对容易地攻击停留在空中不动的机甲。本游戏预计将在年内登陆PC平台。



冷峻的风格颇为出彩，使游戏具有一种凝重感



机甲“突突突”与人类“突突突”的感觉截然不同



空中发射火箭弹，很拉风吧

制作：Adhesive Games
发行：未定
类型：射击
发售日期：2011年
期待度：★★★

二人合作3D复古流清版街机游戏进化版?



猎杀——恶魔熔炉
Hunted: The Demon’s Forge

■北京 蓝黑军团

制作：Inxile
发行：Bethesda
类型：动作
发售日期：2011年5月
期待度：★★★☆

在《生化危机5》中引入了双人模式，玩家可以连线合作或者与AI共同作战，《子弹风暴》中也一定会有一名队友与玩家并肩作战，一边杀得风生水起一边插科打诨谈笑风生。本文要介绍的这款《猎杀——恶魔熔炉》（以下简称HTDF）》也有双人模式，并且是本游戏的重要卖点之一。

暗夜精灵艾拉瑞（Elara）和战斗专家坎迪克（Caddoc）是两名雇佣兵，二人接受并完成雇主的任务以此谋生。这一次，二人接受塞拉分（Seraphin）的雇佣，在大陆上找寻死亡之石（Death stone）。当他们在一个黑暗的洞窟内找到了这具有不祥名字的物品时，不慎感受到了死亡之石的神秘力量。这神秘力量差点杀死他们，但所幸的是他们不仅没有死亡，反而获得了魔法之力。他们深入Kala Moor世界发现了恶魔熔炉的秘密，地下生物开始觉醒并不断从地下涌出，平民因此伤亡惨重。佣兵小队要为拯救整个世界而战。


模型贴图略有些粗糙，实际游戏中开启诸多特效估计会好一些


这张丑脸上来找揍

暗夜精灵艾拉瑞是一名弓箭手，身手敏捷善于弓术，而坎迪克则是一名强壮的战士，冲锋砍杀则是他的拿手好戏。由于二人触碰过死亡之石后获得了魔法的力量，艾拉瑞以箭矢附上各种属性的魔法为主，坎迪克则拥有强大的精神与自然魔法，二人战斗风格完全不同，一个近战一个远攻，相互配合，共同与地下涌出的恶魔怪物们战斗。

身手敏捷的艾拉瑞机动性会比笨重的战士高出很多，辗转腾挪与敌人周旋是艾拉瑞的主要战斗方式。在演示中我们看到艾拉瑞处于平原之上，周围稀疏

地分布着一些树桩，远处的小鬼恶魔们按捺不住挥舞着武器尖叫着冲了过来。艾拉瑞首先贴在一个树桩后面，敌人看不到艾拉瑞开始分散搜索，艾拉瑞依托树桩移动，逐渐贴近一名落单的敌人，立刻探出身子射出一记爆炸箭，怪物在巨大的爆炸声和火焰中挂掉。其他怪物闻声而动，一场激烈的战斗就此展开。而在另一个场景中我们看到，艾拉瑞守在一处缺口，两边破败的石墙形成了很好的掩护，敌人从黑暗中冲了过来，艾拉瑞瞄准敌人发射一支冰冻箭，被射中的敌人立刻被冻住，随后又一支箭将冰块敌人击碎，冰块散落一地融化成水渗入泥土之中。更多的怪物涌来，一名敌人杀到了艾拉瑞近前，举起砍刀直劈下来，艾拉瑞敏捷地向后躲闪，随后一支箭干掉了怪物。使用艾拉瑞玩的时候更像是玩一款射击游戏，不同的是艾拉瑞射出的是弓箭而不是子弹。

光头猛男坎迪克是近战的专家，这个脑袋比手里刀剑还要亮的强大战士擅使刀和盾牌，他获得的魔法力量很像隔空取物的空间魔法，可以凭空施展杀灭敌人。坎迪克的移动速度与艾拉瑞相比差了很多，奔跑起来略显沉重，但坎迪克有一个冲刺技能，可以短时间内提高奔跑速度。在演示中我们看到坎迪克冲刺跑到敌人面前，挥动大刀切削敌人的身体，随后使用大盾牌将骷髅兵撞碎。而在另一个演示中我们看到两人掉落到一个布满骨头的黑暗洞窟内，从黑暗之中涌出大量的骷髅兵。坎迪克开始施展魔法，一个闪电球击中冲上来的骷髅将其击碎，我们注意到闪电球在有限的范围内可以发生连锁攻击，从一个敌人身上传到另一个敌人身上，但是发动连锁效果要求两个敌人之间距离比较近才行。随后骷髅越来越多，坎迪克的魔法攻击频率显然不够快，之后坎迪克使用了范围攻击魔法，突然周边的敌人都飞了起来，如同空中的一只无形的巨手将他们抓起来一样，漂浮了几秒钟后敌人被重重地扔在了地上，巨大的冲击力将骷髅们击碎。玩坎迪克的感觉更像是玩《真三国无双》系列，激烈的砍杀配合魔法令战斗更加爽快。

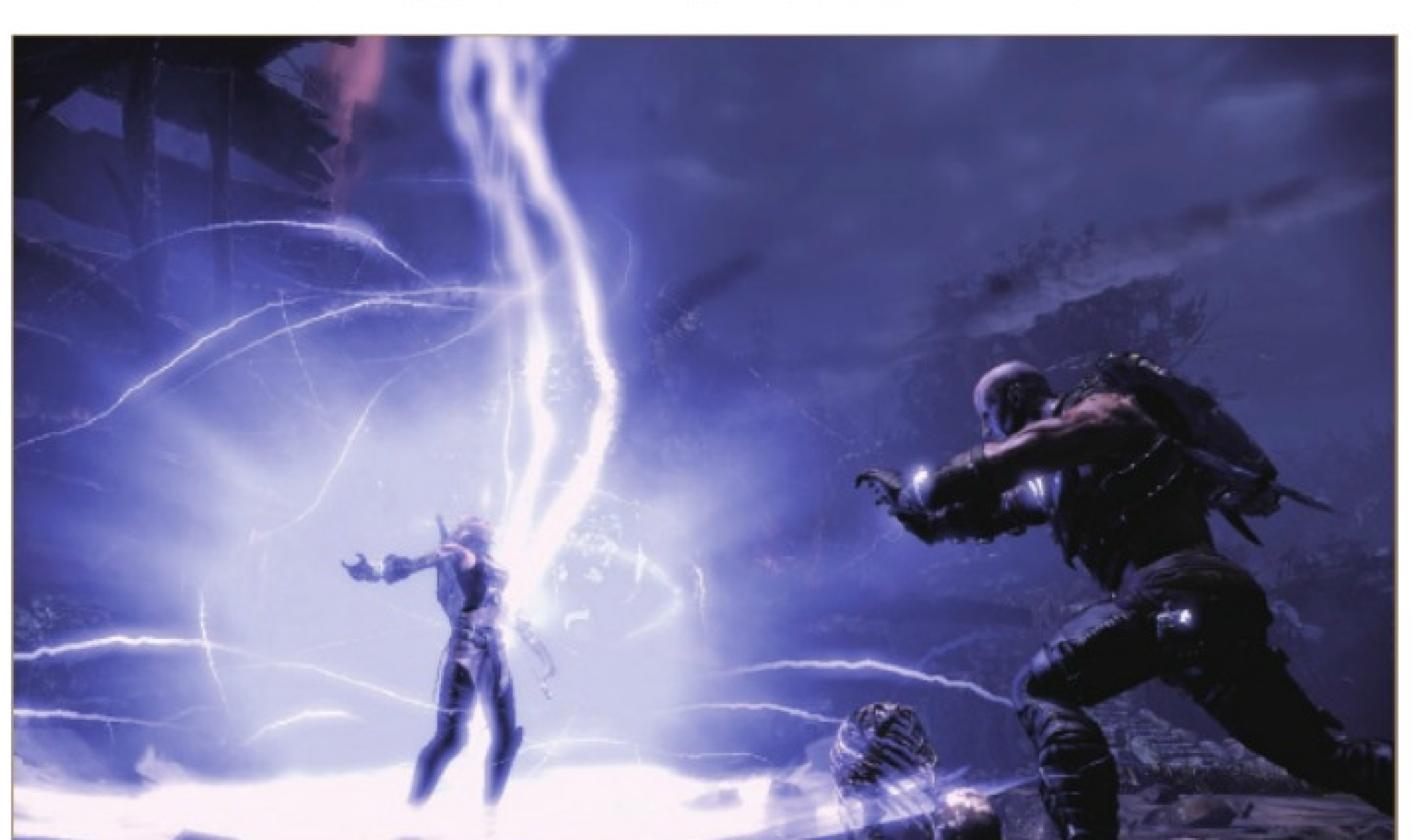
游戏中非常重视二人的合作，玩家可以随时加入游戏也可以随时退出，退出后角色会由AI接管。玩家需要合理搭配二人的魔法技能，让战斗更加精彩和省力。单人游戏中玩家也可以切换角色进行游戏，但是不允许实时切换，玩家只能在特定的检查点才能切换人物，换句话说单人游戏中的人物切换是为剧情服务的，随着剧情的推进玩家可以交替使用二人感觉还是不错的。

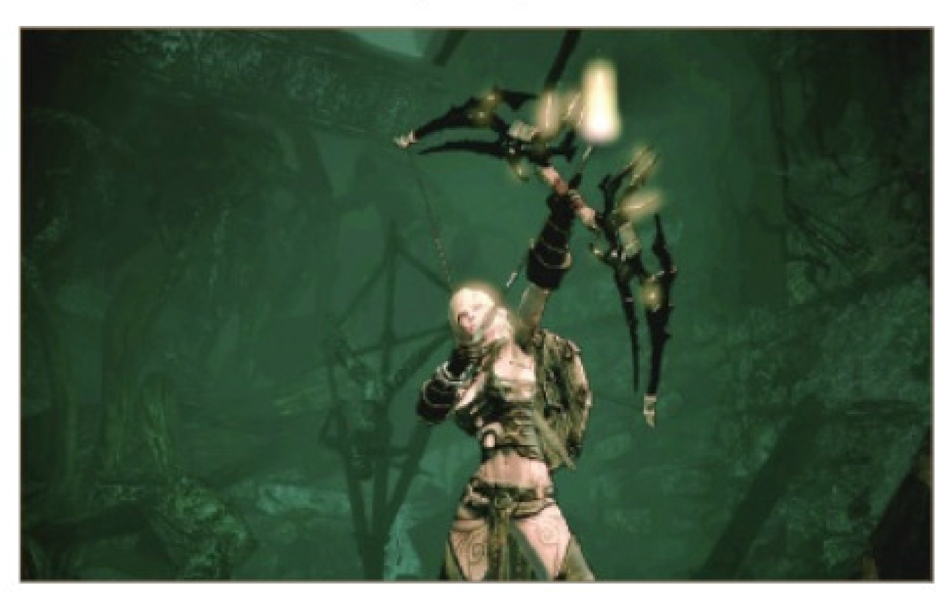
除了大量的技能外，游戏中还有很多装备等待发掘收集，装备不仅可以增强角色的基本属性，也可以附加各种状态。同时游戏中还会有解谜要素，玩家需要选用适当的角色与技能来解开谜题令剧情继续。值得一提的是周围的环境大部分可以破坏，比如可以砍断柱子来引发连锁反应，让柱子碰到围墙，围墙倒塌后压死围墙边上的敌人等。

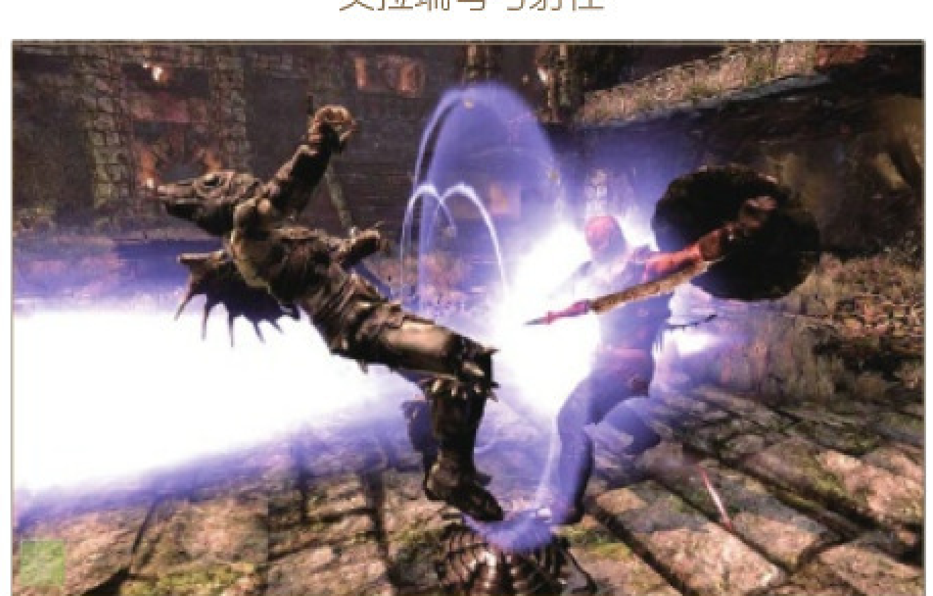
游戏将于2011年5月在PC、PS3和Xbox360平台上发售。P


两个人的合作会让人找到当年的清版街机游戏的感觉吗？


游戏中的两位主角


很炫的魔法效果


艾拉瑞弯弓射怪


擅长近战的光头佬



魔法门——英雄无敌Ⅵ
Might & Magic Heroes Ⅵ

■内蒙古 莽月飘零

制作：Black Hole Games
发行：Ubisoft
类型：回合策略
发售日期：2011年5月
期待度：★★★★☆

经典策略游戏最新作《魔法门——英雄无敌Ⅵ》（MMH6）即将发售。根据已经得到的消息来看，虽然MMH6的系统玩法中规中矩，但剧情上有出彩之处，分别以狮鹫公国5个孩子的视角与立场讲述关于家族、亲情的悲剧故事。MMH6的故事将会扩展我们所熟悉的亚山世界，近日MMH6公布了最后一个种族的相关信息，让我们一起来看一看这个具有亚洲风格的全新势力。

关于家族的悲剧

七龙纪，由传奇先知萨·艾朗（Sar Elam）确立的纪年法。在七龙记564年，亚山（Ashan）大陆的人们很久没有看到过的血色月食（Blood Moon Eclipse）毫无征兆地在这一年出现，诡异的月食似乎预示着灾难与不幸即将降临。就在这一年，一个可怕的恶魔君主卡贝勒斯（Kha Beleth）君临天下。

这时一个天使恰好出现，这位天使能征善战，同时他还有过人的智慧以及令人无法拒绝的说服力，他将大家组织起来一同对抗恶魔的入侵。大家都相信天使不会说谎，然而不幸的是，这就是一个彻头彻尾的谎言，而谎言的根源源于多年前的旧种族之战（War of the Elder Races）。在旧种族之战中，骁勇多谋的天使长米迦勒（Michael）死在了宿敌手中，多年后人们早已忘却了那场浩劫之战，也早已遗忘了昔日的天使长。如今，复活后的米迦勒假借抗魔的名义集结力量和军队开始向他的宿敌复仇，而这宿敌，就是狮鹫帝国的祖先。

位于圣洁帝国（Holy Empire）东面的狮鹫王朝正面临着一个可怕的灾难。在王朝之初，帕维尔（Pavel）公爵深得猎鹰帝国（Falcon Emperor）皇帝的宠信，而在一次战斗中帕维尔被敌人临死前召唤出的恶魔杀死。赶来协助公爵与恶魔对抗的亡灵巫师斯维尔塔娜（Sveltana）晚了一步，只能在帕维尔临终前接受其委托，将狮鹫王朝的土地以及爵位留给他的儿子斯拉瓦（Slava）。然而此刻狮鹫王朝出现了一个灾难性的事件，斯拉瓦被爱女刺杀，这一事件直接导致狮鹫王朝四分五裂摇摇欲坠，而玩家将在游戏中扮演斯拉瓦的5个孩子。


珊瑚娘（左）和升级后的珍珠娘


美丽的圣所，充满水的元素



圣所的终极兵种云行麒麟设定图

5大阵营，5个故事

MMH6将讲述狮鹫家族带有悲剧色彩的故事，玩家可以选择跟随公爵的5个孩子以不同角度领略这一史诗传奇。

圣堂阵营的英雄为斯拉瓦的长子安东，在父亲被刺杀后继任爵位成为新的狮鹫公爵。和父亲一样，安东是一位光明龙神教的狂热信徒，一切异教都被他铲除，开始以宗教统治狮鹫王朝。

圣所（Sanctuary）的英雄伊琳娜是斯拉瓦的长女，这位不安分的女孩天生就是一个调皮鬼，不喜欢阅读图书馆里的书，也讨厌他的哥哥安东，同时对龙神教也没有兴趣，只喜欢和斯拉瓦的私生子桑铎混在一起。当伊琳娜成年后被斯拉瓦许配给了饿狼公爵吉尔哈特，这场政治婚姻在桀骜不驯的伊琳娜身上很快变成了一场悲剧，她和饿狼公爵彻底闹翻了，被囚禁在监狱之中。

地狱阵营的英雄为里基尔，这位斯拉瓦的三公子在父亲被刺杀后的一次任务中发现了一股非同寻常的神秘力量，这力量似乎与斯拉瓦的死有着密切的关联，里基尔随即深入调查这股神秘的力量，寻找力量的源头。

斯拉瓦公爵的小女叫阿纳斯塔西亚，这位传说中将父亲刺死的女孩被大哥安东处死，而后被自己的姑姑——优秀的亡灵法师斯维尔塔娜使用亡灵术秘密复活。复活后的阿纳斯塔西亚知道自己是无辜的，她被别人控制而杀死父亲，因此阿纳斯塔西亚学习亡灵之术以获得力量，来寻找真正的刺客和洗脱自己的罪名。

桑铎为要塞阵营的英雄，这位私生子在狮鹫帝国与饿狼帝国交恶之时被父亲流放，在流放时期成为了兽族的英雄。当两国友好相处后，狮鹫帝国长女伊琳娜被派往饿狼帝国和亲，当桑铎得知姐姐被饿狼公爵关押起来的消息后毅然率领兽族大军前往饿狼帝国。

上面所讲述的5个阵营代表5个战役的故事背景，玩家选择相应的战役即可跟随相应人物进行冒险之旅。比如选择圣所，一开始玩家将用伊琳娜在饿狼公爵的监狱中展开故事。

水之圣所

最新公布的圣所阵营将是一个全新的阵营，这个以亚洲各国神话为蓝本创造出的新阵营将会具有亚洲文化的风格。与兽族的蛮力不同，圣所走的是以柔克刚的路子，主要以水做武器，利用水的力量来控制和限制敌人的行动。水族的战士们并不依靠蛮力，他们攻守平衡，倾向于各兵种的相互配合，以优势互补的原则成倍地增加他们的力量，依靠精湛的武艺来精准打击他们的敌人。

在伊琳娜被弟弟桑铎救出后来到了东南方向的大岛——哈西玛王国。在这里，伊琳娜通过自己的努力成为娜迦族的领袖并获得了娜迦的力量。随后伊琳娜将开始对自己的前夫——饿狼公爵复仇。

前面提到圣所阵营的兵种将会有很多东方文化的影子，其中浪涌武士具有日本武士的风格，而终极兵种云行麒麟则有着明显的中国风，相信圣所将会博得亚洲玩家的喜爱。

游戏目前公布了珍藏版的内容，除了游戏本体外，还包括164页的画本、OST音乐CD、主题海报一张、一枚圣堂阵营的金属指环、一张额外的单人战役地图、两件独占宝物、一件黑龙T恤，以及四个阵营的独占英雄。最后还有一个比较另类的附加物品：《英雄无敌》网页游戏《英雄无敌——王国》的一个月费用。



美丽的圣所，充满水的元素


圣所概念图，颇具亚洲神话风格

乐高版的杰克船长依然那么迷人！



乐高加勒比海盗
LEGO Pirates Of The Caribbean

■内蒙古 莽月飘零

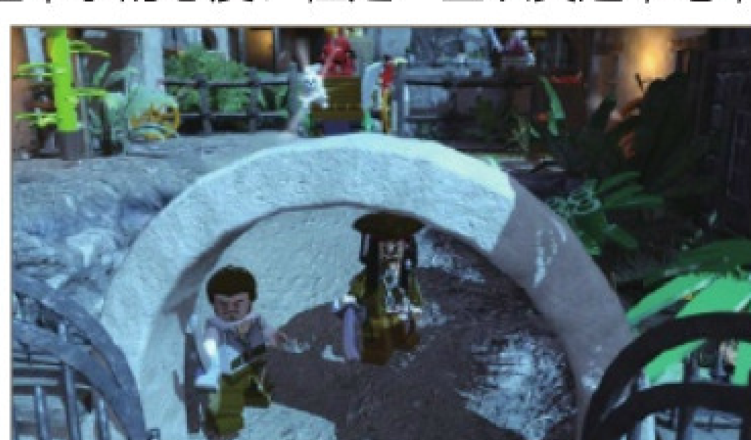
《加勒比海盗》三部曲电影已经结束了4年之久，在影迷的翘首期盼下，即将在在今年5月迎来最新作——《加勒比海盗——陌生的潮汐》，其游戏版《乐高加勒比海盗》（以下简称LPC）也会跟随电影同期发售。

游戏故事将会紧随电影剧情，将电影里的经典情节在乐高积木搭建起的世界中重新演绎，玩家可以操作那个有些疯疯癫癫但又不失睿智的杰克船长继续他的冒险旅途。在电影第三集中，由于杰克被海怪吞没，杰克的好朋友威尔、伊丽莎白与不死海盗巴伯萨船长结盟拯救杰克，随后召开海盗王大会与东印度公司的舰队在海上展开了一场精彩的大海战。而在即将上映的第四集中将讲述杰克船长寻找长生不老泉（Fountain of Youth）的故事，杰克船长被英国国王乔治二世抓住，要挟他去寻找传说中的“不老泉”。杰克与海盗黑胡子登上了安娜女王复仇号（Queen Anne's Revenge），开始一场前途未卜的旅程。

LPC将再现电影情节，带领你游览回味超过20处以上的电影经典场景，比如第一作中堆满财宝的地下洞窟等等。登场角色也不少，游戏中会有超过70名角色，玩家可以跟随那些熟悉或是不熟悉的角色一同冒险。杰克这个有些疯癫的船长虽然平时一副慵懒和玩世不恭的态度，但是一旦认真起来绝不比那些海盗王差，他剑术了得的一面将在LPC中展现出来。



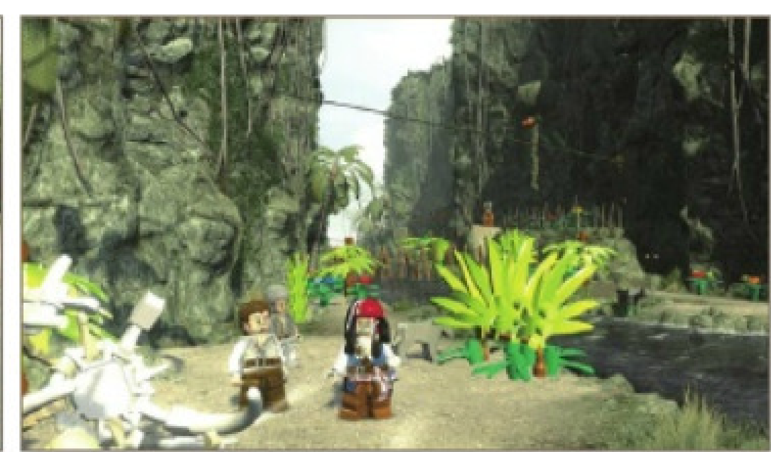
乐高积木搭建起来的世界



夜色出众



划着小船唱着歌，再有一瓶朗姆酒就更棒了



远景的层次分明

制作： Traveller's Tales
发行： Disney Interactive Studios
类型： 角色扮演
发售日期： 2011年5月
推荐度： ★★★

还记得杰克船长随身携带的“如愿指南针”吗？这也是游戏中重要的道具，你可以用指南针分辨方向，同时也可以在某些特定的场景使用指南针定位来寻找特殊地点，向下挖也许能挖掘到宝藏哦！游戏中很有意思的一点是允许玩家骑乘动物，比如一头怪模怪样的蠢驴站在那里悠哉地吃着草，那么你就可以骑上它的脊背使其成为你的座驾——嗯，虽然这并不怎么风光。游戏有不少可骑乘的动物在某些特定场景中等着你去发现。

LPC有多人游戏模式，你可以与朋友共同冒险，由于本作会登陆几乎所有的游戏平台，包括主机、掌机和PC，所以多人模式也不尽相同。主机和PC允许玩家分屏合作，类似于《三国无双》系列的二人合作模式，而掌机可以通过联机登入登出来加入多人游戏，与朋友一同体验海盗的传奇故事。P



杀出重围——人类革命

Deus Ex:Human Revolution

■江苏 老黑

《杀出重围——人类革命》（以下简称HR）是一款系列前传性质的作品，其后续的故事早在8年前就已经为我们所知晓，但以接受过生化改造的强化人作为主角的FPS在今天的射击游戏市场并不多见，这也是新老玩家对本作相当期待的原因。很快，制作组就拿出了实际试玩片段，让我们来看看这款复活后的经典究竟有怎样的表现。


武器模型的位置非常偏右侧


正在执行肢体替换手术的Sarif工作人员

制作：Eidos Montreal
发行：Square Enix
类型：射击
发售日期：未定
期待度：★★★★

角色背景

在Demo的开头，我们看到本作的主角Jensen正在Sarif工业集团的走廊中执行例行巡逻。环顾周围环境，玩家们一眼就可以看出Sarif集团的主业究竟是什么：一条通向“工作间”的传送带上摆放着机械四肢，而另一条通向外面的传送带上则堆满了整齐切割下来的四肢。这是生化改造和人体机械移植技术突飞猛进的时代，人们渴望通过科技来突破生理条件的制约。而将自己血肉之躯的组成部分活生生砍掉，这种纠结的事情需要吃螃蟹的人，Jensen就是其中的一个。通过生化改造，这位前SWAT队长以失去了一只原先属于自己的手臂为代价，获得了Sarif保安部长的职位——当然每天在这样的环境中工作，相信他也会从此失去吃牛排的兴趣。

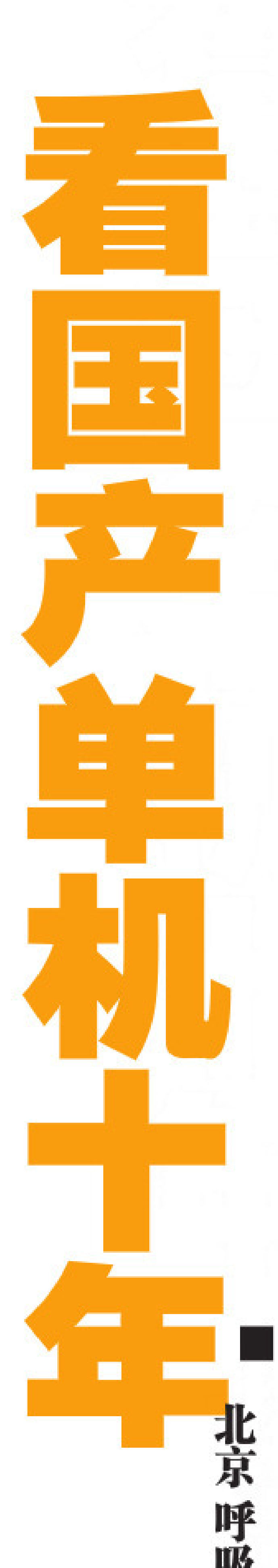
首度交锋

Demo中还演示了一场战斗，数字朋克与血腥风格的混搭场景中突然警报声大作，Jensen毫不犹豫地只身冲入了用于执行生化改造手术的巨大工作间之中，此时这里已经被一群武装到牙齿的雇佣兵所占领，这帮穷凶极恶的匪徒正在抢夺核心实验设备和数据资料。Jensen举起随身携带的自动步枪，英勇地同人数大大超过自己的敌人开始战斗。

HR的战斗采用了第一人称与第三人称混合视角，在贴墙掩护状态下会自动转入旁视角，这种处理方式同《彩虹六号——维加斯》非常类似。Jensen所移植的那支生化机械臂在之前的预告片中可以变形为各种杀人兵器，在这段战斗演示中并没有展示这一功能。整个对射场面的观感同《使命召唤》系列非常类似，讲究爽快无比的战斗和脚本线性体验。不过我们也看到了《杀出重围》系列的一些特色，比如拾取物体猛砸敌人的设计，在具备物理破坏效果的新作中，相信在没有子弹的情况下也可以随手捡一样东西K死敌人。

从目前掌握的情况来看，我们还很难判断出HR究竟是一款全新概念的FPS“神作”，还是一款在现有FPS框架下沉沦的又一款经典，让我们继续一同关注这款神秘大作。

透过“新绝”看国产单机十年



■北京 呼吸机



注：本文仅代表作者个人观点

武侠小说改编游戏春秋数载，最“热闹”的一部莫属《绝代双骄》了。接连不断的改编与系列游戏制作竟然持续了十余年，并陆续推出《新绝代双骄》（以下简称新绝）两部正传、一部后传（三代）、一部前传、广受争议的《鱼戏江湖》和《天下无缺》，以及两部网游。这部小说生命力之顽强令人惊愕，但玩家到底需要多少“新绝”？

这些作品风格不统一、内容不一致、世界观甚至有冲突。但在其中，我们能透过“新绝”系列剖析国产单机的兴衰史，以及背后更深刻的市场规律。希望这一切对今天的我们有所启发。

“新绝”一、二：黄金时代的盛世危言

1999年10月，一款名为《新绝代双骄》的武侠游戏由年轻的宇峻科技发行。一代只能说无法想象的粗糙，剧情到江小鱼被轩辕三光救出后戛然而止，系统除了一个草药炼制一无所有，甚至游戏中邀月和怜星都长得一模一样。在当时看来，这部作品想要衍生成一个系列历经十年风雨纯属天方夜谭。

10个月后，游戏二代发行，并完全重新演绎了古龙小说中荡气回肠的江湖传奇，也使这个全新的系列在《轩辕剑》与《天地劫》的争霸中显露锋芒，为日后宇峻逐步逐鹿单机游戏市场打下基础。二代堪称经典（搞不清楚为什么宇峻每一个系列最经典的都是二代），游戏多结局被公认为多结局设计的典范（三代“心理测试”选主角母亲很搞笑），画面与剧情也逐步细腻，而且还开创了别具特色的宇峻式双主角系统之先河，影响深远。



无语可以这样定义

看似一切皆大欢喜，但实际上真正的危机正潜藏在这假象中。纵观一、二代，你会发现宇峻制作这部游戏时的盲目性，图省事改编古龙名作，丝毫不对胃口的武侠风格，还有玩家看腻了的炼药。就算情感路线多么经典，但并不是宇峻原创而是照搬。比起之前宇峻的《超时空英雄传说》系列，游戏性反而下降了一截。

爱好冒险与拜金的轩辕巧巧、购物狂“时之女神”张青玉……青春偶像们为什么非要生存于武林中？宇峻


十年大戏开始，却少了小鱼儿那份从容



古装下的青春偶像

游戏的历史感和民族感并非强项，但所推出游戏过半都是古装题材。这也造成了宇峻发展史上最大的矛盾，换句话说是国产单机的极大矛盾。但比之宇峻拿手却冷门的架空题材，也许转战武侠才能有更大的生存空间。武侠游戏大行其道的背后是所有公司为求生存和市场被迫接受全盘武侠题材，现状永远如此残酷。

当年单机的“黄金时代”很难说不是游戏公司的盲目堆砌而成，不少“经典”也使基于玩家主观情感和游戏偶尔出彩而产生的，加上那个时代游戏比较简单，但简单的时代确实一去不复返了。比起怀念，发展或许才是能好的选择。

如果游戏只能建立于这种“我也能搞一个”的激情上，还会有多少制作公司有正常的心态使游戏维持高质量和发展？纵使游戏看似有一定数量，但市场的支柱是简单的淘金梦，然后模仿名作就可以登堂入室堪称经典，那这样的繁荣不过是一场假象，想想当下的手机平台游戏吧。一涌而起的必然结局是一哄而散，“新绝三”的时代就是这句话的最佳证明。

“新绝三”：从改编到原创

2002年是单机玩家异常郁闷的一年，随着网游的冲击与单机由盛转衰，许多公司和系列纷纷推出告别作。对宇峻而言，这是一个巨大机遇，如果能好好把握这个机遇，宇峻甚至可能成为单机游戏的领头羊。宇峻选择了再接再砺，但现在看起来，这部后传只能算及格。不但画面上不尽人意，平衡度上和数值上依然保持着宇峻式的粗糙。想想每人8页的技能……练哪个好啊？还有国游的“杀手锏”剧情，只能用无语形容。过时的兄弟相残又一次上演，江瑕和江云依然带着成群的女友闯江湖，然后经过对殴兄弟相认。尽管人物刻画很下功夫，但终究不过是古龙小说与“仙剑”模式的拙劣组合，打到最后玩家望着那个令人哭笑不得的江玉郎不由汗颜。

但是对宇峻而言，这部作品却有一个特殊意义：“新绝”一代和二代也好，《楚留香新传》也好，都是改编古龙的小说。《超时空英雄传说》确实很经典，尤其是二代，虽然刑天、芙蓉等性格鲜明的角色有时很吸引人，但游戏吸引人的不是原创剧情而是战斗系统、转职模式和战棋式游戏性，还有国游逐年流失的自由度。而“新绝三”是真正意义上的半原创作品。之后的《幻想三国志》也是基于三国的幻想，只不过对历史的依赖逐步减弱。

古龙原作的剧情可谓众所周知，真正武侠粉丝对其倒背如流，这样的剧情就难以带给玩家震撼的感觉，所以宇峻选择设计多结局作为游戏的最后王牌。纵观国游历史，改编金古梁黄的游戏数不胜数，但真正给我们留下印象的凤毛麟角，比如《流星蝴蝶剑》的动作系统或者《天龙八部》的自由度，但如果一味“剧情至上”，这样的改编除了衰败别无选择。

“新绝三”的这次尝试尽管只是对原作剧情的翻版，但也为公司之后能长时间停留在单机市场埋下伏笔。三代最大的问题就是加入了过多与原作风格不符的设定，比如从仙狐族到摩迦罗，古龙的江湖被神魔扫荡。古龙的作品向来是不语怪力乱神的“人的江湖”，而三代的世界观却不伦不类，很难说不是对同类游戏画虎类犬的结果。本作将横版战斗改为灵活多变的45度角战斗，并引入了宠物系统。这些设定都深深影响了宇峻的另一部拳头作品——《幻想三国志》。


从兄弟相残到兄弟相认，这样的剧情也该下岗了


过分的神魔化只是“看上去很美”


细腻的感情成为了该系列的“绝招”


三代的战斗，整整影响宇峻一个时代

“新绝前传”：市场萧条下小制作的悲歌

“新绝三”之后，《幻想三国志》系列取代“新绝”成为宇峻RPG的重磅作品，接着宇峻和奥汀合并，并且投资在北京的分公司飞行船试图拓展大陆市场。“新绝前传”正是飞行船小成本投资下的产物。

游戏发行于2006年，算是萧条单机市场的一丝惊喜。比起前期“新绝


网游化，这也是一种宿命



未来，是一个很美好的名词

化”的“幻三”，“新绝前传”则是一部彻底的“幻三化新绝”。Q版的人物，雷同的迷宫，以及“幻三”式人设。战斗和画面几乎发展到了2D的极致，场景制作之精美令人难忘，游戏还再现了系列有所简化的几大系统，如多结局、地图技能（采集、跳跃等）、斗气等等，尽管难言完美，有支线过少，系统要求高等缺点，但至少做出尝试。但玩家给予的回复似乎比集体玩盗版还要残酷——直接无视。这部作品的销量和评价都可怜之极，公司的低调得到了玩家“低调”的回复，没人搭理、无疾而终成了这部作品的最终结局。飞行船辛苦半天除了一个有关部门颁发的“年度最佳游戏制作奖”之外一无所获。

市场萧条的受害者里包括一些投入不菲的大制作，但更多的是这些默默无闻，带着梦想走进市场，终究带着失望退却的小制作。比起以前的经典，当下的许多作品确实剧情更充实、系统更完整、制作更精美。如果没有“经典情结”在市场上“挖坟”，没有“大作”在玩家电脑中称霸，或许这些二三线小制作能绽放出更多光辉。时代在变化，刻舟求剑必然一无所获。过去的“经典”不是万能的，同样有此系列一直引以为傲的多结局、庸俗但总不可缺的“后宫”设计，“新绝前传”和“新绝二”为什么一个天上一个地下？

随着“新绝OL”的推出，“新绝”系列也无法逃离改编网游的命运。网游化的是非成败不多说，但大陆代理的问题使这款游戏一直不温不火。笔者想多嘴地说一句，如今市场盲目地发展网游，是不是有点像当年市场盲目发展单机一样可悲呢？

飞行船之后推出《大富翁世界之旅3》，明明是一款不错的游戏，画面清新、对白风趣，但因为知名度不高、题材冷门等缘故处于被遗忘的状态。这个屡遭挫败的公司最终决定重整河山，将“新绝”这一品牌回炉再造。

《鱼戏江湖》：分公司模式之辩

比起发行前的宣传，《鱼戏江湖》发行后的火爆确实有些出人意料。这款娱乐通斥资、飞行船研发的动作角色扮演确实在2009年年初的单机江湖“戏”了一把。在《鱼戏江湖》热销前夕，飞行船悄然分裂，很多员工加入了一个新公司——火流星，并于一年后发行了《天下无缺》。

在《鱼戏江湖》发行之日，飞行船官网完全没有这部游戏的消息，直到一年之后才更新并贴出游戏讯息，在更新官网时还贴出了招聘广告。在4年里推出3款单机作品后，飞行船不仅没有发展壮大，反而元气大伤，作为默默无闻的宇峻分公司，飞行船真是欲哭无泪。“分公司模式”并不是天衣无缝的，本想以大公司先进游戏理念和制作经验带动分公司发展，但执行中不是将分公司变为摇钱树，便是忍受衰亡和分裂的命运。比起从飞行船到火流星，从上海软星到烛龙似乎是知名度更高更成功的事例。


如果没有强大实力的支撑，这样的“爽快”能维持多久？

《鱼戏江湖》之所以火爆一时，是因为游戏掌握了一个简单秘诀，那就是几乎被国产单机市场遗忘的ARPG。《鱼戏江湖》虽然CG马赛克、剧情干巴巴、画面超朴素，但是有了不错手感和几个很网游化的系统，就是不停跑腿闯迷宫打Boss，对国产单机的玩家来说也能感受新的气息。这也是后来为什么《天下无缺》不停炒冷饭但玩家仍旧愿意接受的原因。

但是这条路真的能走多远？单机市场萧条的时代增加了“怪现状”发生的可能性，但我们终究要走上正轨。


《鱼戏江湖》，莫名其妙的“新绝”

结语：矛盾与困惑

看了这么多有些激进的文字，不知道是否有读者会想：我们能不能放下“新绝”轻装上阵，另起系列再创辉煌？也许可以，也许不可以。玩家心中根深蒂固的经典情结让“仙剑5”万众期待，但《双翼爱神》等小作品就无人问津难以谋求生存。国内外游戏实力差距让《轩辕剑》《古剑奇谭》等国产单机回避《质量效应》《辐射》《龙世纪》等经典大制作，只能扬长避短，发展武侠。“网游+外国强作+国产盗版”的市场让制作者被迫接受武侠、写下原创而俗套的剧本，也让我们不断在“新绝”那里徘徊，然后让“新绝”的家族越来越“热闹”。

当市场成为单机游戏的冷血杀手时，单机复兴有可能么？矛盾与困惑，成为了“新绝”的主题词，也是国产单机十年的伤感现状，虽然这样的现状总是与我们的期望背道而驰。P

“南蛮”眼中的日本战国

——评《幕府将军2——全面战争》的历史模拟

■江苏 老黑



作为Creative Assembly对“全战”十年历史的纪念之作，回归系列原点的《幕府将军2》（以下简称SH2）赢得了国外媒体的一片赞誉之声，不少中国玩家对此却十分淡定，纷纷以“东方文化捍卫者”身份发表自己的看法。“战国控”们表示“SH2只是满足了老外们对日本文化的猎奇心理”，“暗荣青”们则认为SH2所表现的战国大势其实就是“欧美制作人对战国历史的YY（意淫）”，就连“全战”老玩家们也觉得SH2等同于“《拿破仑——全面战争》的官方战国MOD”……

YY，彼此彼此

展开来说是这样的：最低级的枪足轻居然都是拿着十字文枪，近战时还能抽出把小太刀来砍人；高贵的武士老爷们犹如烂大街一样的存在，还能结成方阵像欧洲的重甲剑士那样向敌人阵地冲锋；纵横战国、天下布武的织田氏十有八九在开档两回合之内就被灭国；战国大名对宗教信仰一项奉行实用主义，绝大多数都是假吃斋、假念佛、假和尚，而SH2中基督教传入之后，日本列岛仿佛变成了十字军东征时期的中东，宗教引发的叛乱和抵抗层出不穷；上杉谦信不仅造型“衰呆逊毙”，而且还被冠以僧兵大名的属性，合着“越后之龙”原来是“越后之和尚头”啊！

没错，一套“历史”二字，SH2简直就是一部扯到没边的历史游戏，但它的主语是游戏，必须先考虑娱乐性，“历史”是它的点缀。就像我们听到中世纪三个字，头脑中呈现出的画面会是身披板甲，手持钢矛的骑士向着黑压压的异教徒军队冲锋的画面，西方人对日本战国的期待必然会是“一群衣着华丽的武士摆成各种犹如宗教图腾一样的阵型，在凋零的樱花中对切”，而不是几个武士老爷驱赶着一群临时招募来的足轻进行村民械斗——这种期待恰恰就是通过日本人自己的影视作品造成的。弄明白了这个事实，我们就会觉得SH2的历史就算是YY，其程度也是有限的，尤其是同日本游戏制作人相比。就拿上杉谦信的身份来说，既然电影《天与地》中的他是“军神”，《战国无双》里面可以召唤出毗沙门天神出来大面积割草，《战国Basara》


大名的旗本武士未必就是足轻的对手，游戏的克制关系显得相当动态化

中不仅仅为“上杉JJ”的神奇称谓提供了出处，还让“上杉灭绝师太”这一经典形象深入人心。放眼望去，日本人倒腾出的“正宗”战国题材中一片死灵骑士、基佬、拉拉、社团马仔等形象的“历史人物”，如果再指责上杉的僧大名属性，这实在有点“只许州官放火不许百姓点灯”的味道了。既然谦信的人格树立都是在佛寺之中，自认为是毗沙门天的化身，每战必上香祷告，这么虔诚的信徒战士，打仗时候能呼朋引伴出一群僧兵来也不是不可能。瞧，这不仅仅比日本人的创造要贴近历史，而且比SH初代那个莫名其妙的“弓大名”也要合理许多。

战略系统的严谨化

家臣团、下克上、武士封地、筑城等被认为是“重现战国之必备元素”的东西在SH2中一概没有，但以此作为SH2的内政系统完败“信长”系列的论据，这同样是站不住脚的。“全战”系列的魅力在于回合制战略同实时战斗的完美统一，重点在于它的战术层面，战略面承载着提升游戏深度的重要作用，但在地位上处于次要，这也是为什么这么多年来Creative Assembly都将“全战”定义为即时策略而不是战略游戏的原因。玩家在系列中最乐见的事情，就是发现一支高质量的敌满编部队，然后以风卷残云之势打出一场史诗胜利，而不是从别人那里挖到狠角色，找到某个家宝，或者是一面看着飙升的钱粮数字一面笑。“全战”的战略系统本质就是为了造兵、打仗、扩张三件事情来服务的，因此将“信长”系列的家臣团、武将特技等要素做进去之后只能造成节奏的混乱，对游戏深度的扩展没有任何好处。

不能说“全战”过往的这个战略系统一定就是完美无缺的，正是因为它过于简单，只要有钱就能招募到量质齐优的部队，而每代的赚钱手法很快就能被玩家找到（比如《中世纪2》的港口城市，《帝国》的资源点和殖民地），因此游戏的策略性仅仅体现在早期，一旦财政状况好转，能维持几支满编部队的运转之后，中后期的玩法就会陷入程式化。无非就是一路自动战斗，然后收城、造民兵守卫之后转向下一个目标，打到最后以至于让人完全提不起兴趣来。为了能够逼迫玩家将手中大笔的钱支配出去，AI完全就是为了给人添堵而存在的了，比如为了防止领地内的城市叛乱，你要在娱乐、宗教和政治设施上进行大量投资，但却只能得到很少的回报，此时的内政操作不再有思维的空间，完全就是一种应激性的机械操作了。


最低士气、最低肉搏能力和防御力，但打垮对方士气的能力全游戏第一，游戏真实的反映出了铁炮这一兵种应有的地位


本作谦信“包头男”造型的出处难道在此？

上述的这种由于过于简单化的战略模拟而带来的单一玩法，在本作中得到了很大的改善。以往“暴兵流”横行的根源在于经济系统的不平衡，而在本作中不但钱多砸不死人，而且可能会将你害惨。一周目中的玩家恐怕都遇到过这种情况：选岛津、长宗我部这样能够抢到资源点的势力，然后像以往那样重商轻农，优先升级港口，同其他势力签订一堆贸易协定，真金白银就这么容易地来了。于是玩家一面全力研发军事科技，一面升级兵营建筑和天守（用于一回合内同时训练多个单位）。不用过多久，望着数队集结好的满编部队和依然在不停上升的资金，玩家们一定会认为不但进京上洛“鸭梨”不大，就算是荡平天下也易如反掌。接下来“杯具”出现了：领地内发生饥荒的提示框不停出现，食物储备降为负数，没过几回合，基督教叛军、一向一揆众和各种山贼就在领地内兴风作浪，纵然此时国库中尚有过万资金也无法解决眼前危机，因为粮食只能靠种田这种因为经济收益太低而一向被玩家所忽视的方法获得，并且升级高级农田的科技需要花费20多回合的时间才能习得，此时由于饥荒而导致的大规模民变已经不可逆转，玩家只能接受自己被自己打败的结局。重新开档之后，大家必然会意识到穷兵黩武的暴兵速推战术在本作中已经不可行，想要纵横天下，就必须贯彻科学发展观，统筹资金和资源的分配。

选择与诱导

在制约人海战术的同时，本作也对高级兵种的获得设置了限制条件。最

初级的一丸城只能造一个建筑，究竟是造文化建筑（出战略单位）还是军事建筑（出武士类单位）要玩家根据自己的需要来选择，即便升到了顶级城堡，玩家也不可能靠一个城就出全所有的兵种，这是因为本作军事建筑存在“配套设施”的概念，马场只能出基本的轻骑，加上刀（刀骑兵）、弓（弓骑兵）、矛（枪骑兵）三种道场才能出相应的高级骑兵。除了“硬件”以外，高级兵的获得同所占领的地点也有很大关系。想获得大批武士部队，就要占领奢侈品产地，要将战国引入热兵器时代，内陆势力就必须找到出海口建立南蛮港口。失去了甲斐这样重要的产马地，精锐的赤备骑兵只能作壁上观，武田氏也只能用自己的软肋去拼别人的强项。玩家攻略方针不再是一味地抢通商海港城市来刷钱，你的一举一动都必须从属于整体的战略布局。这些游戏系统的制约和地区、资源等因素而产生的动态限制条件，使得玩家很难在短时间内拥有一支顶级军队。尤其是在包围网出现以后同联合起来的大名们进行的乱战之中，由于部队损耗较大，贸易中断导致资金不足，玩家军队的构成依然会以足轻为主，高级兵种为辅，而不是以往作品一到中后期就骑士海、剑士海泛滥的景象——不知道比起某些日式战国游戏中动辄数万人一队的攻城橹猛推、铁炮狂射、大筒狠砸的战争景象而言，究竟谁才更贴近所谓的历史呢？

同《拿破仑——全面战争》相比，SH2各派系的兵模和基本数据完全一致，也没有什么特色兵种，但本作却是此系列作品中将派系特色体现得最好的一作。本方的先天优势同初始建筑物挂钩，比如太刀武士部队有加成的岛津一开始就拥有剑道场，早期的分支任务必然也会是获得剑道科技。由于本作不再有“爆绅士”这种加速研发的玩法了，玩家必须对科技树的各个分支进行取舍，岛津家必然会对剑士科技一路加强而放弃同自己无关的骑兵或者是航海术科技，游戏系统就这样诱导玩家让本方的强势兵种越来越强，最终通过部队的编成来影响到打法，乃至战略布局。比方说拥有强大弓箭手的长宗我部就要贯彻稳守反击作战思想，士兵冲锋有加成的伊达适合采取全攻，拥有价廉物美的足轻部队的织田氏必然会用人海+铁炮荡平周围豪族，实现统一天下的野望。

SH2的战略系统已经实现了对战国时期的军事斗争进行粗线条式的模拟，广大东方玩家对其缺乏历史氛围的指责也是客观存在的。“信长之野望”的魅力很大程度来自于由个性化的武将和真实的历史事件，两款游戏的侧重点不同，我们自然无法用“信长”的标准去衡量SH2。但将领的独占特技（《中世纪——2王国》）、历史事件（《中世纪2》）对战略系统的影响，乃至剧本模式（《拿破仑——全面战争）均在“全战”系列之前的作品出现过，但在本作中却被丢了个一干二净，尤其是在引入颇具亮点的将领个人培养系统之后，将所有武将的初始状态全部定义为白板，连秉性和天赋都没有了，这实在让人匪夷所思了。至于战役剧本化，这可能是目前平衡战略游戏沙盒风格和历史既定脉络最好的解决方案了，看到游戏中后期一向宗、最上这样的势力横行四方，信长不是被灭，就是带着几个叫不出名字的大众脸武将窝在清州城混吃等死，这实在无助于增加游戏代入感。我们也只能将对历史模拟精致化的愿望，寄托在本作的资料片身上了。P


由于士兵训练系统的限制，想短时间内凑出一支由高级兵构成的部队即便在资金充裕的情况下也相当困难



只有自己和盟友的领地是以3D渲染方式呈现的，在没有忍者的情况下，你很难摸清敌人的动向


包围网发生后，原先无论是盟友还是附庸全部反叛，因此这一阶段的战略以扶持保护国壮大己方力量为主


就这样一夜之间沦为全民公敌，没想到足利幕府是犹如罗马教廷一样的存在啊！


领主家的女儿完全就是政治工具，这倒是同战国时代相当贴切



三分逗七分捧

是谁动了主角的奶酪？

■ 山东 lipotter

如果给“仙剑”系列的游戏人物们举行一次评奖，《仙剑奇侠传叁》的男一号景天未必能拿到最佳男主角奖，但重楼却极可能拿一个最佳男配角奖。重楼不是游戏的主角，甚至不能与主角并肩作战。但玩家在回想起这部游戏的时候，脑中最先浮现出的总是那个高大冷峻的身影，他的风头完全盖过了根正苗红的男主角景天。

配角是指戏剧、电影等艺术表演中的次要角色，也比喻做辅助或次要工作的人。蝙蝠侠身边有罗宾，哈利·波特的身边有罗恩和赫敏，乔丹身边有皮蓬和罗德曼，可谓一个好汉三个帮。奥斯卡奖单独设“最佳男配角”奖，就是对配角重要性的最好说明。新一任“谋男郎”克里斯蒂安·贝尔获得这个奖也让老谋子好生欢喜。

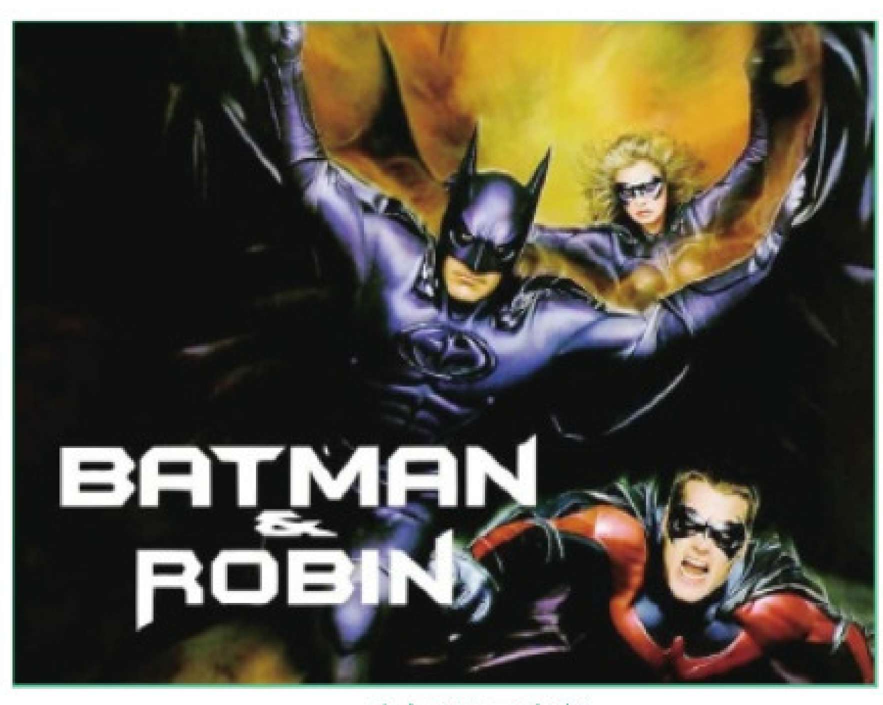
单丝不成线，孤木不成林。相声界有句话叫做“三分逗七分捧”。虽然对口相声是一门“一头沉”的学问，逗哏的台词占大多数，但一部相声能否成功，却大多是看捧哏能否利用有限的台词巧妙地反讽吐槽，烘托现场气氛。郭德纲也是从与于谦搭档开始才渐渐走红。

在游戏的世界中，配角同样是不可或缺的一部分。大红大紫的马里奥大叔的背后，就有一个配合默契的团队。从路易戴着绿帽子的落寞背影，到甘为坐骑的耀西，加上每次都是最先被踩扁的酷栗宝和无辜到只剩下壳的乌龟阿婆，配上碧奇公主恰到好处的几声尖叫以及张牙舞爪的拦路虎Boss库巴，配角们通过通力合作将马里奥的英雄形象衬托得无比高大，每个人脑中都在反复默念着“拿到球不要自己投，全传给队长”。不过也无须担心配角们会心理不平衡，在马里奥系列的衍生作品如《马里奥赛车》等游戏中，配角们都可以与马里奥平起平坐地对抗，书写属于自己的传奇。

也有一些配角是不肯甘居幕后的，梅西刚出道的时候，小罗正如日中天，想要超越



魔尊重楼霸气外露



一个好汉三个帮


黑岩射手如今也大红大紫了

看完宣传片中斯内克帅气的表演之后，都认定传奇英雄斯内克会再度拯救世界。没想到游戏中实际的主角居然是雷电这个一穷二白的小子，这让所有玩家都大跌眼镜。雷电也没有辜负制作者的期待，他在游戏中表现得威风八面，成为了公司的另一个招牌人物。“我想到了福尔摩斯系列探案小说，那些作品是以第一人称写下的，但是叙述者并不是福尔摩斯，而是华生。”制作人小岛秀夫向媒体如此解释道，雷电就是他所构思出的“叙述者”。严密的保密措施保证了雷电一夜之间从不为人知到成万众瞩目，比起旭日阳刚的蹿红速度也有过之无不及。KONAMI的最新作品《潜龙谍影——崛起》是描写雷电在斯内克最后一战期间所发生的故事，看起来雷电似乎是板上钉钉的主角了。不过也有小道消息说，雷电未必就是真的主角，狡猾的小岛说不定又会玩一次“狸猫换太子”的花样，让玩家们再度惊喜一把。


马里奥和他背后的角色们


唐老鸭的家族成员可真不少

这个时代的宠儿谈何容易。但这个长不高的孩子硬是凭借自己的努力和实力，从替补到主力再到主角，最终统治了整个诺坎普球场。现在红透半边天，又出游戏又出OVA的《黑岩射手》，不也只是一张插画的衍生品嘛。那究竟是什么样的配角，才能做到喧宾夺主呢？

一名配角想要走向前台，实力努力乃至运气都是缺一不可的。配角抓住稍纵即逝的机会，从跑龙套到修成正果的例子不胜枚举。这其中最著名的恐怕就是唐老鸭的喧宾夺主了。唐老鸭（唐纳德）最初是被设计成一个米老鼠（米奇）身边用来干傻事搞笑的角色，但随其在影片中的精彩演出，人气开始暴涨，模仿唐老鸭的孩子也多了起来。迪斯尼当然不肯错过这个商机，果断将其推向前台，作为和米老鼠同等地位的角色来宣传。唐老鸭逐渐成了招牌角色，拥有了女朋友和几个侄子组成的庞大亲友团，以及自己担当主角的动画电影。其原有的滑稽角色等身份也由高飞狗等新角色继承。在某些国家，它的人气甚至比米老鼠高得多。在游戏界，以唐老鸭为主角的游戏可以说是琳琅满目，著名游戏《王国之心》系列中它也是作为主要配角出现。

《潜龙谍影2——自由之子》是当年PS2上万众瞩目的大作。几乎所有人

那么，配角如何才能做到抢戏？这就要从主角的设定开始谈起。大众类游戏的主要玩家是青少年，就像《少年JUMP》等人气漫画杂志均规定其少年漫画的主角必须是少年一样，以描写主角成长历程为主的游戏也大多会将主角年龄设定在14～25这个年龄段（《失落的奥德赛》那样动辄用千来计算年龄的例外）。而且为求拉近与玩家的距离，主角一般会被设计得较为平凡，《诛仙》的作者连主角名字都选用了张小凡这个“贱名”（虽然人家肯定是一“超二代”）。这就给了配角们大量上位的机会，趁着主角未露锋芒时先下手为强，抢占玩家的心。

配角要想喧宾夺主，就一定要个性十足，一出场就要将所有的眼球集中在自己身上。王刚演活了和珅赛过纪晓岚；老戏骨李明启饰演的容嬷嬷虽然戏份不多，但一举一动都让人恨不得扒下她的皮；怪盗基德一出场必定是大场合，而且要伴随着所有少女的惊呼。所谓个性就像食堂里的菜一样，即使做辣了做咸了会引起争议，但如果做得寡淡无味，就一定不会受欢迎。

里昂是《宿命传说》乃至整个“传说”系列中最受女性欢迎的角色，他



黑发的忧郁少年里昂是最受女性欢迎的角色之一



东城绫与西野司 二者不可兼得

出身贵族之家外号“少爷”，擅绘红颜的画师猪股睦美赋予了他女性一般俊美的外表。但平时不苟言笑沉着冷酷的他，却愿意为了自己所爱的女友付出一切，甚至不惜偷走“神之眼”，对自己昔日的战友主角一行拔刀相向。在战败后，羞愧的他选择牺牲自己保护了同伴们，任凭绝望的海水吞噬他的身体……或许是制作组不忍心让这张俊美的面容沉没于大海之中，在《宿命传说2》中，他原地满血满Buff复活，以面具剑士裘达斯的身份继续辅佐自己的外甥（也是二代的主角）成就英雄伟业。这让人不得不感叹他的高人气，放眼整个游戏史，领便当后能如此华丽丽复活的配角又能有几个呢？后来NBGI为了圈钱推出的复刻游戏《宿命传说——导演剪辑版》中玩家也可以控制里昂作为主角，以他的视点来体会“少爷”波澜壮阔的短暂一生。

《黑手党2》中的有情有义的乔是个让人过目难忘的角色。他是个典型的花花公子，几乎每个夜总会都有他的足迹。可以想见，在读书的时候像他这样的小胖墩也绝对是学校一霸。他爱憎分明，面对敌人绝不手软，可以说是心黑手辣。但他也可以为朋友的死放声哭泣，一句“孩子，我对不起你”让所有玩家为之动情。朋友亨利在自己面前被杀，让他愤怒到要掀翻整个唐人街才肯罢休，结尾处他受到了巨大的诱惑，却依然不肯将枪口对准挚友主角维托，“你忘了吗，你还欠我5块钱没还呢”。但是乔得到的回报，却是里奥一句冷酷的“很抱歉，但乔不在我们的承诺之中”。在冰冷的雨中，载着乔的汽车越行越远……随着乔的人气高涨，制作组也乘胜追击，制作了DLC《乔的冒险》，以求平息玩家们对乔不公命运的抗议。

喜欢漫画的朋友都记得河下水希的《草莓100%》吧？西野司战胜官配东城绫与男主角最终走到了一起是漫画史上最著名的“打倒包办婚姻”的例子之一。东城与“男猪脚”简直是天造地设的一对，一个是导演一个是编剧两小无猜（东城还是那草莓色内裤的主人）。虽然主角一开始首先向西野告白，但明眼人都能看出来这不过是后宫漫画中常有的铺垫（电车停留的第一站往往不是终点），东城肯定会在后程发力取而代之。不可思议的是，西野靠着自己在读者中的超高人气，改变了自己将要被发卡的命运。在《草莓100%》的游戏版中，玩家可以通过推进不同女主角的剧情来选择自己想要的归宿，这或许能弥补东西南北各路粉丝们的遗憾吧。

罗马不是一天建成的，配角要想抢走主角的锋芒，一定要学会隐忍，不能招惹太多是非（在进入最终迷宫前就“领便当”可是会让角色价值下降不少的）。没有主角光环的他们很可能会因为自己的一技之长被派“回老家结婚”。比如《格兰蒂亚》里的琳，因为自己光翼人的特殊身份，在危机来临之际不得不牺牲自己保全主角一行（同为光翼人的琳的妹妹菲娜就可以与男主角一起幸福生活下去，这就是所谓的女怕嫁错郎啊！）。号称“死人最多的一代”的《最终幻想V》中，大部分形象不够俊美一看就进不了主力团队的角色都一个个地走上了“掩护主角”这条不归路。

路易的鬼屋

路易，这位著名的“颜色与马里奥不同”的绿帽悲催男据说是隐忍派第108代掌门人。这是一位典型的“熬出来的”角色，俗话说“婶可忍叔不可忍”，他却能忍。眼睁睁看着哥哥马里奥撬妹子抢金币大闹天宫，从2D到3D，从体感到掌机都牢牢霸占着“最受女玩家欢迎的角色”这个位置，却没几个玩家能记住自己的名字，他的地位甚至还不如后来居上的猥琐男瓦里奥。不过随着人民生活水平的提高，任天堂也开始提高员工福利，没有功劳也有苦劳的路易后来拥有了自己的动作模组，不仅个子比哥哥高，跳得也比他高。路易甚至还拥有了真正意义上自己担当主角的游戏——NGC的《路易的鬼屋》，也算是修成正果了。“马里奥，这次轮到我拯救你了！”我们期待着有一天，他那高挑的身影能够从天而降，吐出这句帅气的台词。

有些配角不能与主角共同战斗，类似于高级路人。大部分玩家不会对一个站在城门口只会说“你好，这里是拉达托姆城”的NPC产生情感。所以路人配角想要出风头，就一定要有足够鲜明的特点。长相身世什么的暂且不论，因为出场次数肯定有限，所以出场要赶早还要醒目，而且最关键的是要有个好归宿——最好是最后为了主角挡下千军万马，把玩家的眼泪全部留下（当然未必会真的死，这样就可以出外传骗钱了）。

一提起《重装机兵》，几乎所有人的第一反应都是：红



红狼的血色战车

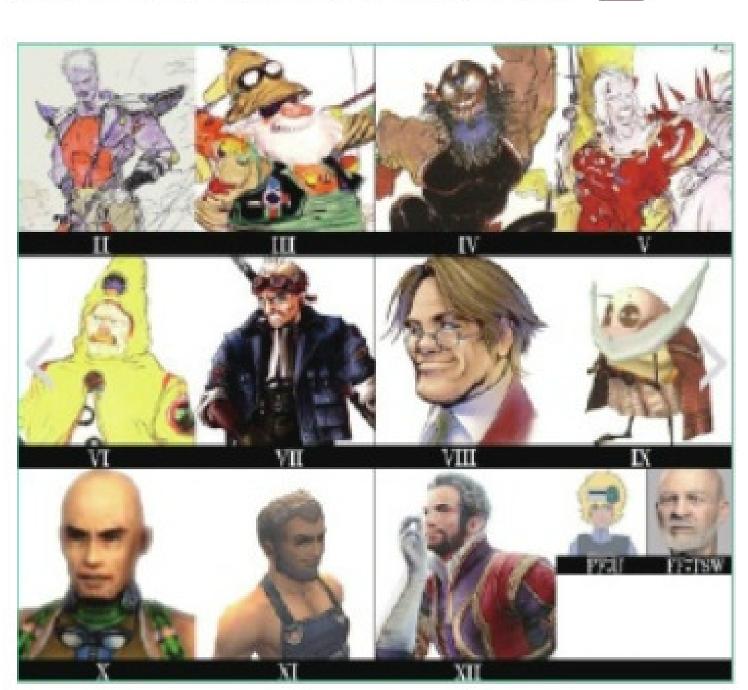
狼！在初出茅庐的主角陷入危机之时，酷炫至极的红狼闪亮登场，轻松将面前的敌人轰成了渣，然后潇洒离去，并留给了主角第一辆战车。他也是玩家在游戏中的领路人，玩家对强大的他产生了好奇心，才会追寻他的足迹走下去。但不幸的是，红狼为了营救女友妮娜而遭受欺骗，他在敌人戈麦斯面前甘愿离开冒险家生命的保障——战车，玩家却被挡在屋外，只能眼睁睁地看着他以肉身对抗战车，任凭对手一炮一炮轰击自己的血肉之躯！主角一行打败戈麦斯之后，红狼已经奄奄一息，为了让妮娜好好活下去，他让主角去找妮娜，然后告诉她红狼已经不爱她了。随着“流浪者之歌”的响起，红狼也闭上了眼睛，将他那辆传奇的血色梅卡瓦留给了主角。后来玩家见到了妮娜，她知道红狼的死讯之后随之殉情更是令人叹息不已。那一句“红狼，来生有缘一定要过幸福的生活。”恐怕是所有玩家此时的心声。新作《重装机兵3》中他的战车依然是最强的一辆。虽然他离开了人世，那辆血红色的战车依旧会驰骋在大陆上，引领冒险者们书写新的传奇。

西德是几乎在每一代《最终幻想》中都有出场（除“FF1”之外）的“常驻人物”，也是可以与陆行鸟和莫古力相提并论的系列标志人物。他在每一作中的身份都与飞空艇有关，但形象都不相同。可以是满脸胡子的机械师大叔，可以是心怀鬼胎的野心家，也可以是英俊潇洒的骑士或者矮冬瓜国王。有时是可以并肩作战的队友，有时会酷酷地为主角指明前进的道路，有时则会执迷不悟对主角们拔刀相向。但不知道是不是受史克威尔与艾尼克斯合并的影响，原来特别受制作组某些成员偏爱一直是不死之身的西德，合并之后在最新两作（FF12与FF13）中均扮演反派的角色并死于非命。真是三十年河东，三十年河西啊！

Boss级人物一般来说只会在最后与主角大战一场，虽说造型一般都会无比华丽，但想要抢戏，难度那也是相当的大。所以Boss要想抢主角的风头，一要屁大点事都亲自出场，虽然不一定打，但一定要留下一个拉风酷毙的背影混个脸熟。二来最好有个令人同情的身世，否则我们实在是没法解释您和您小弟们的滥杀无辜……《最终幻想Ⅶ》中的萨菲罗斯就是大家最耳熟能详的一位。他本来是神罗公司最强大的战士，也是全体战士的偶像，克劳德就是因为崇拜他才加入了神罗。但在某次去克劳德的故乡尼布尔海姆执行任务的时候，他发现了自己身为古代种，带着对人类强烈的憎恨，他开始寻求报复，走上了复仇之路。一头飘逸的银色长发，不带有任何表情的精致而冷酷的面庞，以及长达两米的名刀正宗是他的标志。那柄长刀刺穿了女主角爱丽丝的身体，也同时刺穿了无数玩家的心。最后他与克劳德的决战堪称经典，随着那句“我不会只存在在回忆里”，被打败的他身体也逐渐消失。决战时的那首萨菲罗斯的专属音乐《片翼的天使》可是各大游戏音乐会的必选曲目哦。

《勇者斗恶龙Ⅳ》中的最终Boss死亡皮萨罗给人的印象也相当深刻。这位高贵的魔界王子生来就被赋予了消灭人类这个沉重使命，但爱上精灵女孩罗莎莉的他却一再彷徨。不幸的是，能够流下红宝石眼泪的罗莎莉即使是躲藏在高塔上，还是在人类贪婪的追捕中自尽了，这让皮萨罗痛不欲生，即使罗莎莉留下了“不要憎恨人类”这样的遗言，他还是将怨恨发泄在了身为天空勇者的主角身上。在PS与NDS版的最终战之后，主角可以使用世界树之花复活罗莎莉，用她的那份爱唤醒死亡皮萨罗加入主角的队伍，一起挑战背后的真凶隐藏Boss恶魔神官，这样的结局真是皆大欢喜。

但是，像日式恋爱冒险游戏（Galgame）中的男二号这样的深坑是每个男性角色都唯恐避之不及的。作为各方面条件都不输给主角的基友，即使是腰缠万贯或者貌如潘安，也基本撬不动主角的妹子。《同级生2》中的西御寺是何等风流潇洒的一个富二代，结果游戏里大部分场合都像被贴了满脑门好人卡一样处处碰壁。《秋之回忆》系列的万年不老男信，也为了剧情服务而不得不“拒绝别人进入他的心扉”。对着男主角大叫：“啊，你这个人生赢家！”似乎是每个男二号的宿命。对于他们来说最好的结局，也不过是与主角共同迈入一条基情四射的暧昧路线，下辈子不要做这样的男二号，想必会成为所有角色的共同心愿吧。P



西德这个角色伴随我们走过无数的岁月



通关后，死亡皮萨罗也可以加入这个队伍



《秋之回忆》系列中的万年不老男信



颠覆传统的机械化

《星际争霸》TvZ进阶战术详解

■ETD战队 铃儿想叮当

笔者是来自ETD战队的铃儿想叮当，在这里将我研究并且完善了4个多月的TvZ战术做一个介绍，这套战术我个人在天梯和自定义地图上的胜率在90%以上，希望能给T玩家们带来一些启发。

最新的4个GSL新图很多玩家都已经注意到了，除了“长白山之巅”以外，剩下的3张地图都是类似的4个角落各3片矿，中心4个无气矿的黄金矿和4个瞭望塔的超级大图，越来越多的T（人族）玩家感觉到了坦克在这样的大图上推进的困难，纷纷开始使用机械化战术，但依然脱离不开坦克，而笔者今天介绍的战术绝对颠覆了传统——因为一架坦克都不出。

简单地说，这是一个速2矿并且攀科技，不出坦克进行防守的打法。这是一个机动性较好的机械化战术，也是一个没有止尽的运营战术。也就是说，笔者介绍的不是双矿一波流，更不是单矿一波流，这个战术的核心是雷神+女妖，同时我也会为大家介绍冷门技能引导飞弹的用法，最后，渡鸦是这个战术不可缺少的一部分！

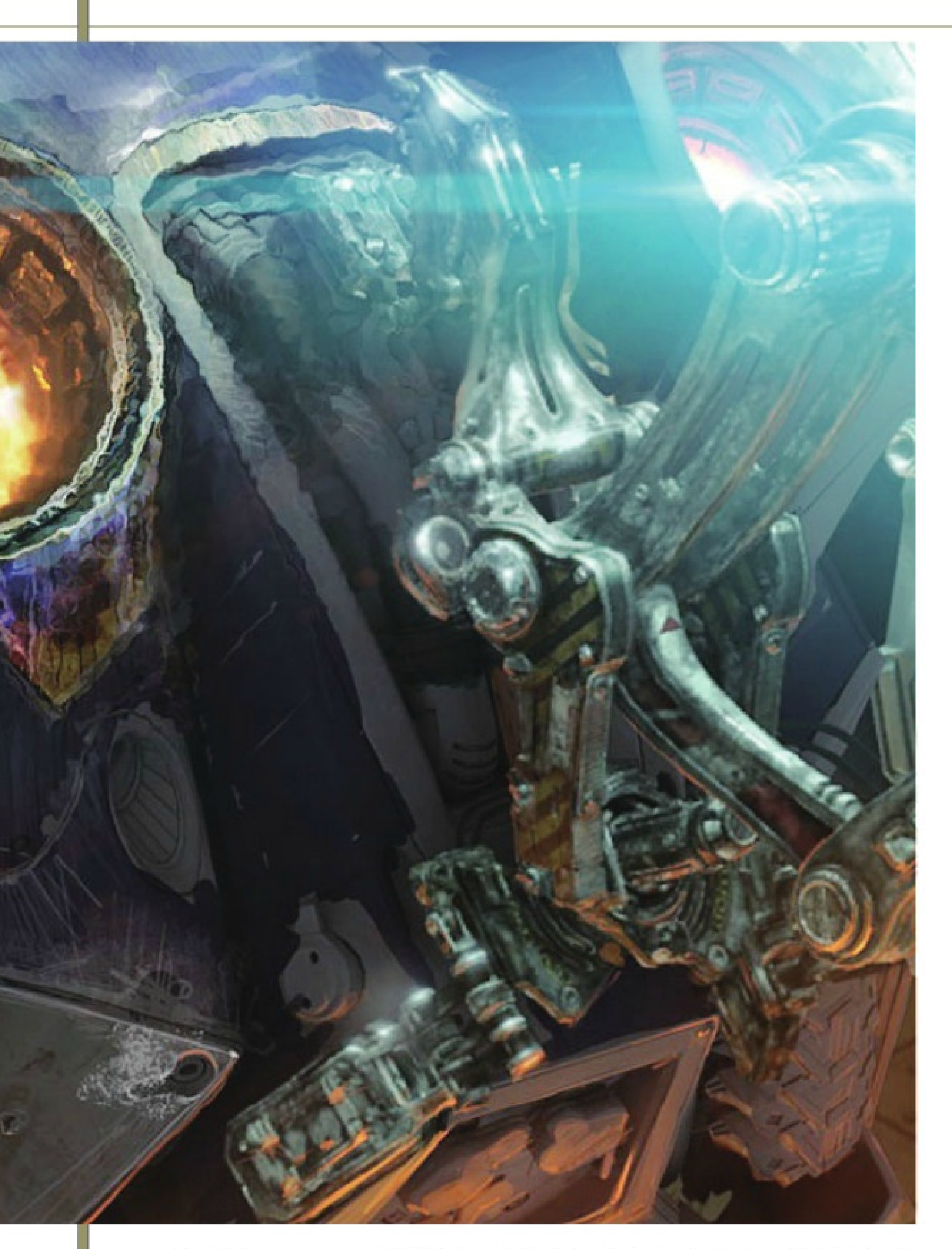
前期流程
——施压同时开矿，防守同时发展

开局的要求很严格的。首先要采用双BB开局，也就是上下双堵口的建筑学开局（不过最新的GSL地图已经不能用BB+BS堵住外口了，要是以后天梯也出现这种情况，那么改用上下都2个BS+上BB的堵口方式）。这样开局非常重要，因为这是一套速2矿并且攀科技的战术，也就是说前期的兵力会非常少，单BB生产的部队很难防住早期虫族的压制，而且进攻时间较晚，如果没有双BB在前期压制逼虫族补狗的话，虫族的经济会在短时间内远超人族。

接下来我们来分析虫族的几种开局情况。

A.裸双；B.提速狗开局后2矿

当虫族是这两种开局的时候，人族要做的很简单，只要对方是裸双或者提速狗开局，在5个枪兵左右的时候进行一波前压，走到半道的时候大概就够400块钱放下第二个基地，之后的150块钱放2个气矿。



这里有一点非常重要：这几个枪兵不能死，如果这几个枪兵挂了，那么虫族后续补狗很有可能让T开不出矿。和传统战术的2BB压制一样，这一波压制要做的唯一的事情就是逼他补狗，以此来限制对手农民数量。在压制的时候别忘了在2矿处造地堡，用来防范虫族补狗并且提速好之后的反压。总之这个2BB开局是以防守为主的，不要轻易进入虫族的基地，在边缘施压就可以了，等到虫族补了狗就可以回家了，如果是提速狗开局的话狗速会在5分钟左右升级好，我方要注意提前撤离。之后在2矿不断造地堡，求稳的话可以一个一个造一直造到5个，但理论上3个就够了，不过这套战术并不缺钱，缺的只是气，所以多造几个地堡会更加稳健。

2矿的气矿也要第一时间造好，主矿的2个气矿采集的



5个枪兵左右的时候进行一波前压

前100点瓦斯投入到VF上，VF造好后刚好200气可以连续补下2个VS，VS的位置要尽量隐蔽（在家里造得靠里面一点就好）。VS完成之后同时挂科技附件，科技附件造好时刚好500晶矿研究隐身科技（200/200），并且生产2个女妖（150/100）

在这一阶段要注意防守RPB流，也就是双矿毒爆一波流。其实双矿毒爆一波流很早就有人使用，因为破坏力不错并且确实有后劲，很多细节不好的T经常防不住这个战术。其实破解方法很简单，甚至不需大型建筑堵口，只需要造5个地堡——这也是前文提到造5个地堡的原因，只要5个地堡分散开建造，就可以比较平稳地度过女妖出来前这段真空期。女妖出来之前的毒爆数量完全不可能冲破5个地堡的防线，侦察女妖造好后就可以卖掉几个地堡来把更多的资源投入到发展上。

在对手毒爆来袭的时候，可以在水晶矿后面补下一个地堡，如果毒爆撞掉了前排的所有地堡，后续肯定还会再来一波，这个时候这个水晶矿后的地堡就能很好地保护矿区。在防住了这波攻击之后，在毒爆虫上投入了大量气体，没有升级2本科技的虫族完全阻挡不住女妖的进攻。

C.提速狗开局

跳过前压的环节，直接进入2矿的运营，其他细节同上。



大量的毒爆虫撞掉了前排几乎所有的地堡

D.7蟑螂Rush

直接在2矿处造大量地堡来防守，守住之后经济上已经超越对手，进入正常的运营阶段，常规速度出女妖。

E.速2本出飞龙

建好2个VS后侦察到对手飞龙塔，建造VA出雷神，补防空，之后转入正常运营。

中期流程

——战略兵种多线骚扰，扩张经济集结部队

女妖出来之前的时间都可以称为前期，在女妖出来之后就进入中期了。在2VS建造的时候，往虫族主矿扫一把雷达，根据虫族升级2本的时间来判断飞龙出来的时间。一般情况下这个时候虫族已经开始升级2本了，如果对手没有升级2本那就要补充地堡进行防守，如果速飞龙就要提前补防空进行防守。

女妖可以在飞龙出来之前进行骚扰，这是人族的第一个骚扰时机，优先点杀落单的女王，然后击杀对方工虫干扰对手的经济，逼迫其补防空、补皇后、生产监察王虫、研究房子提速，这些活儿都很费钱。飞龙出来之后女妖隐身分散开逃回家，可以有效减少损失。

这一阶段我方基地，在500晶矿用于隐身和2个女妖之后，150晶矿建造VA，紧接着建造BE。VA完成后出产第一个雷神，之后持续升级一攻、二攻、三攻。如果之前一直没有停止出农民，你会发现这时候已经50多个农民了，经济是不落后于对方的。由于女妖生产需要60秒，为了保持数量，需要一直生产。

BE好了之后补BT，不要吝啬，这时候钱留着根本没用，尽一切可能来花掉它。通常情况下笔者会在主矿和2矿后造2个BT，高地边缘造4～7个防空。有些地图里2矿的气矿暴露在外（如夏库拉斯高原），在这种气矿后也补1个防空，配合雷神，这个防守可以说是天衣无缝（防飞龙的时候注意：少量飞龙强点矿区的防空，可以拉采矿的农民抢修）。之后出3VF，其中2个科技附件，1个双倍附件，3VF完成之后2VF保证雷神的数量，2VS保证女妖的数量，多余的钱出火车，并且升级蓝火。钱依然充足，可以建造第3个和第4个基地。基地除了用来开矿以外可以用来提供能量。

3VF和2VS后就是一个暴兵的过程了。在中期别忘记了骚扰，女妖和火车可以利用机动性绕开对手部队利用多线来骚扰，对手防空力量少用女妖骚扰，地刺少用火车骚扰，还可以用女妖+雷达清理菌毯瘤，尽一切可能打乱对手节奏，为正面机械化部队的积攒争取时间。

小技巧：

A：对于3矿有岩石的矿区，可以提前用女妖隐身去炸开岩石，雷神在2矿处保护，就算飞龙碰巧抓到也不怕。

B：开三矿前一定要分几个枪兵或女妖或火车去把在3矿处侦察的小狗清掉，封锁对方的侦察。

C：在某些特殊的地图（比如大都会和失落神庙的空间近点），用雷神保护女妖，3个雷神在己岸待命，女妖倾巢而出到虫族家骚扰，诱使飞龙聚团追击女妖，被雷神齐射造成大量的溅射伤害。



利用多线骚扰拉扯对方部队，找到破绽强行拆除对手的主基地

后期流程

——补充出兵建筑，满科技主动进攻对手

3矿运营之后就是后期了。这个时候要做的就是进攻进攻，再进攻！进攻前别忘了升级好秒杀雷兽的利器——雷神的250毫米突击炮。

在3矿之后补造到6BB，不用挂科技附件升级科技，同时BE开始升攻防，以便后面消耗光对手毒爆之后在部队中混编机枪来辅助攻击有可能出现的腐化飞虫和寄生王虫。先前2VS和3VF造出来的大量雷神+女妖混编有火车渡鸦的部队在3矿开出的时候应该已达到将近200人口，2攻已经完成，完全可以进攻了。

在这里你肯定有两个疑问：

A：为什么要2攻？

B：渡鸦有什么用？

为什么先升攻？这是有讲究的。来看一个数据，雷神对地攻击是30×2，升攻之后是33×2、36×2、39×2；对空轻甲的攻击是12×2，升攻后是14×2、16×2、18×2。雷神的攻对于蟑螂来说，转折点出现在3攻。3攻雷神对1防蟑螂，（39-2）×2=74，蟑螂生命值145，也就是说2次攻击（148）可以解决一个蟑螂。虽然雷神3攻的时候蟑螂一般不止1防，但是对地单位还有火车、女妖，只要雷神的攻提上去了，解决蟑螂就更快了。毕竟蟑螂是雷神的天敌，快速解决蟑螂是有必要的！

2攻的重要意义在于2炮齐射干掉1防飞龙，雷神2攻和飞龙1防几乎是同一时间的事情。来看数据：2攻雷神对1防飞龙，（16-1）×4=60，60×2=120，刚好等于飞龙的生命值120。虽然虫族单位是有回血的，但只要2个雷神一次齐射就可以秒掉飞龙，如果是2攻对0防，那不需要两个雷神齐射，只需要一个雷神两次攻击就可以。

面对这套战术，虫族最常用的就是龙狗毒爆的换家策略，也就是抓人族出门的Timing，摧毁人族出兵点，然后再回防，这也是传统机械化的致命弱点。但笔者这套战术的优点是机动性较好，因为没有坦克，雷神的数量比传统机械化多，坦克被火车+女妖所替代，更加灵活。如果对手在中期就出了很多飞龙，你要做的就是提前升级渡鸦能量的科技，然后在科技研究到一半的时候出2个渡鸦，这样渡鸦一出来就有75的能量（当然也可以直接出渡鸦存能量，毕竟科技也是要钱的，各有利弊），2个渡鸦就足够秒掉飞龙海了（就算是矩阵分散开的飞龙，引导飞弹也可以对飞龙造成极大伤害，配合雷神，解决掉飞龙不是问题）。

雷神打飞龙已经很强了，为什么还要渡鸦？因为如果飞龙散开覆盖上来，雷神会优先攻击飞龙，但是没有导弹的配合，飞龙的血都很多，雷神点起来还是很慢，这样输出一定程度是浪费的，地面上的小狗或者蟑螂会对雷神造成很大的伤害。我方3矿6气后气体是很多的，如果你发现气体远大于晶矿，那可以出渡鸦来达到资源分配合理。另外渡鸦对于使用大量飞龙的虫族可以起到很好的作用，在防换家的时候，只需要家里刚造出来的2个雷神，配合防空和渡鸦回救就可以很好地防御。


利用防空炮致使飞龙聚堆，配合引导飞弹对前来骚扰的飞龙造成大量伤害


大军压前时虫族选择换家，少量渡鸦和雷神回救轻松化解

虫族掌握制空权之后很有可能会采用腐化飞虫然后转型成为寄生王虫。这时候渡鸦的作用又体现出来了——定点无人防御机可以至少吸收20次攻击，并且可以回复能量用来克制腐化，让现造出来的维京战机能顶着腐化攻击强攻寄生王虫。

切记渡鸦是用来抢夺制空权的，如果对手不是走大量飞龙路线，千万不要随便出渡鸦。比如虫族还会使用大量蟑螂+少量飞龙的组合来清理雷神，然后用后续补出来的飞龙来针对女妖。这个时候如果你出了渡鸦，女妖的数量就不足以提供伤害来打败蟑螂了，而渡鸦在面对蟑螂的时候效果是很低的。


面对大量蟑螂，把资源耗费在渡鸦上的人族地面部队不堪一击，引导飞弹对蟑螂的伤害也极其有限

在发现对手大量蟑螂的时候，正确的做法应该是把之前提到的3矿后造的6个BB都挂上科技附件，并且停火车出掠夺，转型成为掠夺雷神+女妖的立体火力部队。

细节决定成败
——进攻时也不要忘记防守

最后我们来总结一下细节。出门进攻的时候，要注意在家的边缘造到10防空，甚至更多，以此来保护出兵点，也为前面提到的渡鸦回救争取时间。路口一定堵好，不要让小狗溜进出兵点。根据对手换家所分配的兵力决定回救兵力，正面的雷神也不能没有火车保护，回救的可以是火车、女妖、渡鸦这些机动性较高的单位，配合SCV，小规模作战中人族占优。

优先进攻虫族新开的矿，打击虫族的经济。如果涉及到地图因素（比如说“大都会”地图的空间近点），也可以直接选择控制对手主矿的出兵科技建筑，进攻同时用少量火车女妖骚扰对手3矿、4矿的经济。如果你的能力足够，每一次进攻都伴随着多线的火车打击虫族经济，让对手后续的部队越来越少。优势时扩张，弱势时回防，做到稳中取胜。

200人口大战打赢了后，第一反应就是看看自己所剩的部队，如果雷神还剩很多，完全可以把家里多余的太空工程车拉出来修理雷神，继续进攻。如果一轮大战后我方部队所剩无几，这个时候要果断撤退，要知道虫族后续补出来的部队就算没有200人口，但也会有100多，解决没有火车保护的雷神是轻而易举的事情。这时只需要用火车女妖杀农民（因为这时候虫族的虫卵都在孵化部队，场面上还没有兵力，只要摧毁对手经济，就是胜利），在重要的地方补防空塔，继续暴兵，等待下一波200人口的部队再次进攻。

最后说说操作上的细节，别看这个战术部队很复杂，但其实操作起来并不难。这是一个宏观战术，考验的是选手的大局，进攻的时候编2队就够了，1队火车1队渡鸦。出门的时候将所有部队分别右键跟随在不同的雷神身上，然后选中所有雷神A向目标地点，这样所有的单位都会跟着雷神移动。这样做的好处非常明显，在开战的时候，几乎所有的火车都躲在了雷神后面，可以很好的让雷神充当肉盾，火车来清理近身的小狗，也不会让部队脱节。将少量火车（比如6个）单独编队是为了发挥火车的机动性，无论是在回救、骚扰的时候都方便操作，更重要的是在开战的时候拉走这6个火车，等毒爆炸光以后再拉回来清理小狗。渡鸦单独编队可以方便释放技能，也由于渡鸦没有攻击力，如果大战之后采用往前A的操作，渡鸦会直接往前面飞，需要手动把它拉回来。

笔者的战术就介绍到这里，谢谢大家的支持，人族加油！中国电子竞技加油！



向特斯拉致敬

——关于中国网游未来十年的10条预言

■北京 木然

2001年，我刚刚学会用智能ABC拼出“网络”和“游戏”两个词，当时我肯定想不到，把它们拼在一起之后，竟会发生如此强大的“化学”反应。

2011年，我依然用着智能ABC，依然习惯于打出“wangluoyouxi”这个字符串，但老旧的词库并没有给出我想要的答案——输入法的设计者毕竟不是预言家，他们就像10年前的我一样，毫无“拼客”精神地将眼前的一切分门别类，划定好无数个长短不一的线段，将世界局限在原有的框架之内。

结果随着时间的流逝，旧有的格局被打破，新的规则诞生——网络游戏就是一个典型的例子，它的崛起向我们展示了“世界是如何被改变”“历史是怎样运转”，并印证了某些富有先见之明的人确实是走在了时代的前沿：就好像特斯拉在百年前提出了“世界系统”的概念一样。我们今天再度回首这位交流电之父，发现他所推导出的12条猜想——也可以说是预言，如今在技术革命的推波助澜下早已实现。尽管这位天才最后在创业方面沦为了一个LOSER，但这并不妨碍我们向他那无人理解的大脑与穿越历史的目光致敬。

然而咱们只是活在当下的凡人，高速运行的经济列车让我们少有仰望星空的机会，更难以展望未来。因此我只能争取做一个不像智能ABC的词库设计者那样“不思进取”的人，努力在凡尘中睁开狗眼，看看中国网游在迈过“第一个10年”的坎儿以后，究竟会走向何方。在此谨呈上10条预言，不管它们在将来是否成真，权当博各位一笑。当然，笑后若有深思，亦不妨来信共同探讨，或许下一个特斯拉，就在这芸芸读者之中。愿我的抛砖引玉，能为中国网游的“第二个10年”带来更多的思考与启发。

好了，废话不多说，让我们开始。

无端化的“云”上娱乐

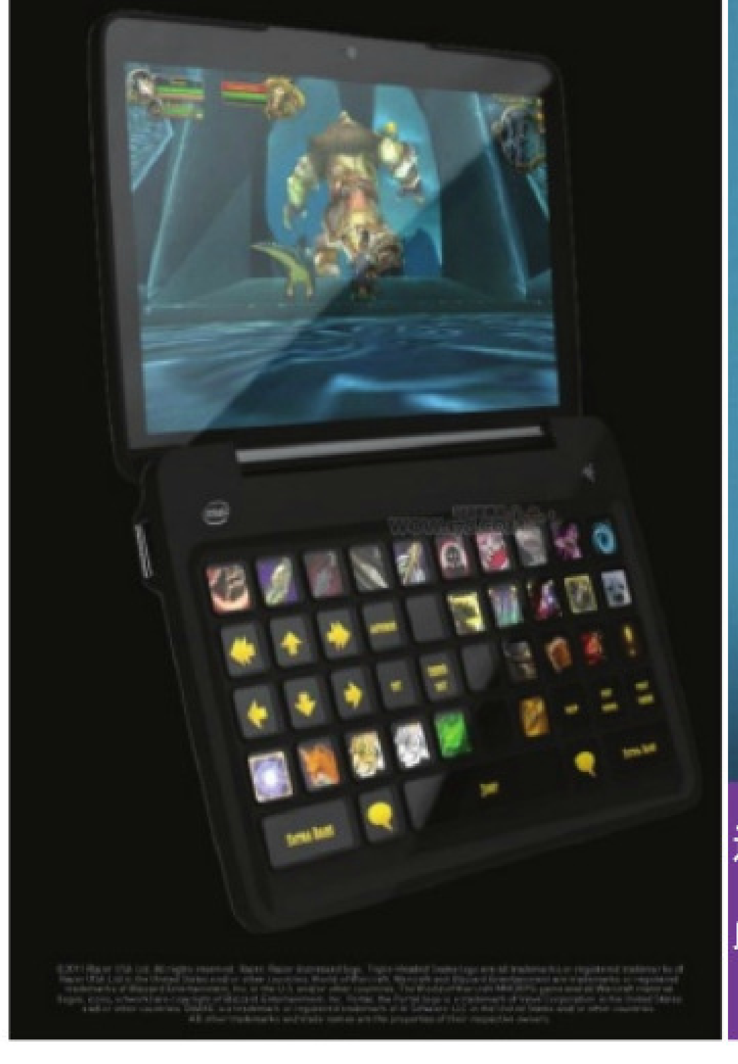
云云云，神马都是浮“云”。

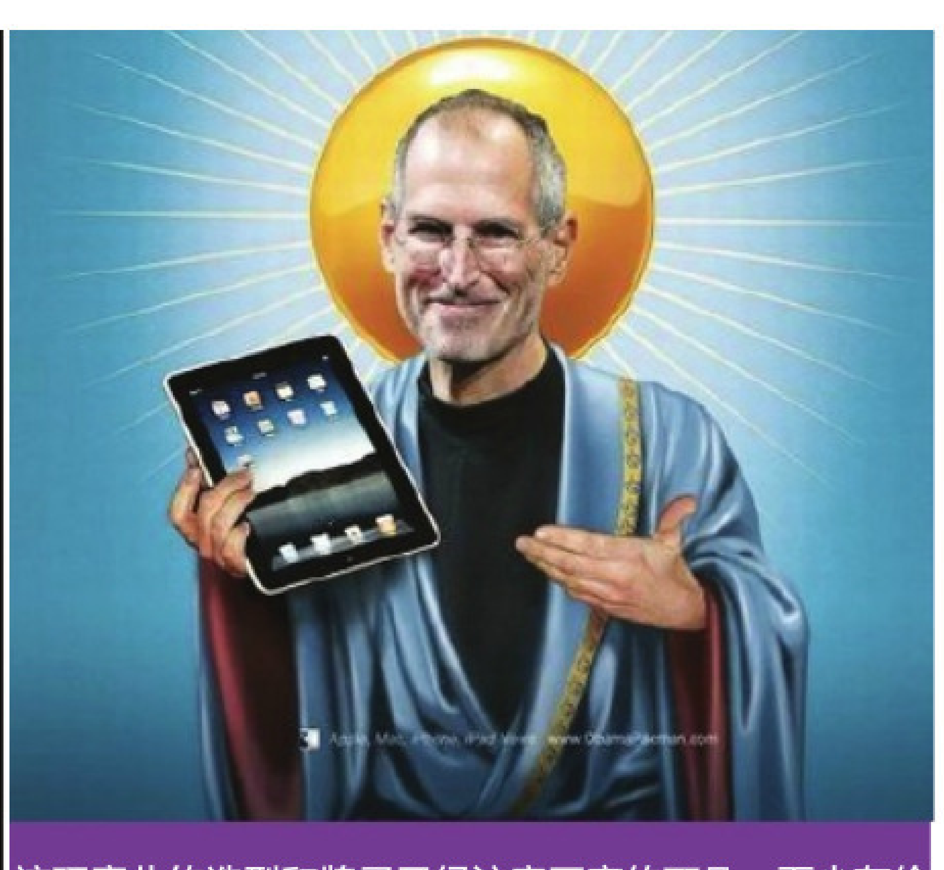
自从这种名为“Cloud”的技术出现以后，一夜之间，仿佛所有和“云”沾边儿的东西都成了高科技，什么“云”引擎、“云”平台、“云”计算，只要名字里带个“云”的，身价即刻攀升数倍，成为IT潮人的不二之选。“云”在走出实验室，飘入百姓家之后俨然成为了一种时尚，其风头大有掩盖“蓝光”与“高清”之势。



Switchblade真能像盾先生说的那样带来一场革命吗

也正是因为这样，有人动起了将“云”用在数字娱乐上的念头，比如在iPhone上运行《魔兽世界》。没错，是原版的“魔兽”，而不是国产的“魔兽传说”或者“灾变世界”。前不久就有这么一位哥们借助云计算完成了大量信息的处理，成功地在他的iPhone上“运行”了WoW，而且可以相对方便地使用重写的UI实现对角色的操纵——当然，游戏帧数肯定高不到哪儿去（据目测最高不过20）。操作也不可能像鼠标键盘那么顺手，不过比起许久前的另一段视频，“云”计算的应用显然更加成熟。最重要的是，类似的例子让我们看到了网游无端化的前景：一部《魔兽世界——大灾变》的安装文件占据容量接近20GB，完全安装之后更要吃掉高达25GB的硬盘空间；云技术的发展，不仅可以让这些大肚量的家伙减去多数“体重”，更方便了游戏的推广。可以想象在不久的将来，网游的桌面图标不在是“EXE”，而是“HTM”。只要将其点开，你就可以在网页上遨游原汁原味的虚拟世界了——而这一切的实现只需要一个小插件或补丁，其他的工作只需交由“云”来完成。



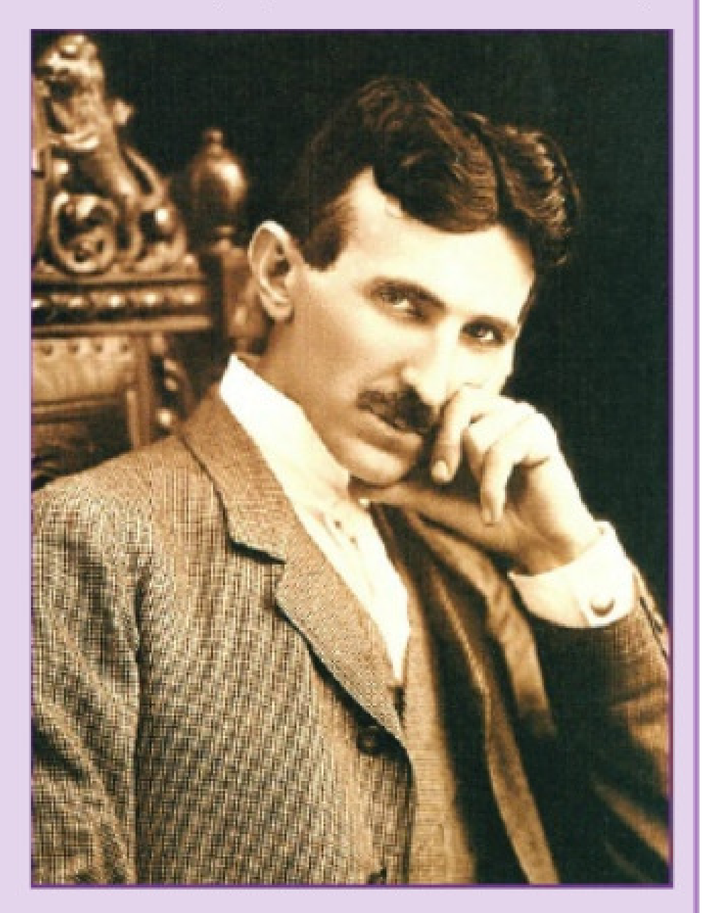


这玩意儿的造型和牌子已经注定了它的不凡，至少在价格上是这样（左图）
此图或许有所夸大，但乔大爷的头衔并不只是一个苹果CEO（上图）

网游无端化的另一个方面则是终端的简化。之前已经说过，小小的iPhone可以用来玩《魔兽世界》，尽管它的性能和容量（什么？你是32G党？当我没说）远远无法满足这款网游的配置要求，但是在“云”面前一切都成了浮云。那么我们是不是可以推测，当云技术发展到足以代替机箱所有硬件的程度时，所谓的网游终端将成为一个仅具有显像功能

插文： 特斯拉（Nikola Tesla，1856～1943），出生于克罗地亚的史密里安，后加入美国籍。早年在巴黎欧洲大陆爱迪生公司任职，因创造性的劳动，被转送到美国的爱迪生电器研究中心，与爱迪生（1847～1931）共同工作。

他发明了交流发电机，后来他开创了特斯拉电气公司，从事交流发电机、电动机、变压器的生产，并进行高频技术研究，发明了高频发电机和高频变压器。1893年，他在芝加哥举行的世界博览会上用交流电作了出色的表演，并用他制成的“特斯拉线圈”证明了交流电的优点和安全性。1889年，特斯拉在美国哥伦比亚，实现了从科罗拉多斯普林斯至纽约的高压输电实验。从此，交流电开始进入实用阶段。此后，他还从事高频电热医疗器械、无线电广播、微波传输电能、电视广播等方面的研制。



特斯拉之所以在科学史中被“除名”，是因为他反对相对论，坚持传统的物理观，与当时蓬勃发展起来原子物理学格格不入，加之晚年遁世隐居，想入非非，不切实际，因而他不太受正统的科学团体所欢迎，甚至被斥为卖弄江湖妖术的骗子，他的实验室也被描绘成散发出妖气的阴森森的中世纪炼丹术士的场所。不过，最主要的原因是当年为了实现他那最远大的抱负，实现全球的无线输送电力革命，筹建了沃登克里弗广播塔，后来马可尼先声夺人，抢先获得了无线电商业上的成功，因而特斯拉的这一计划胎死腹中，欠了投资人摩根一屁股债，摩根以他的经济和政治手腕，下令美国所有学校课本删除特斯拉的名字，从而一直影响到现在。后来，为了表彰他早在1896～1899年实现200 kV、架空57.6 m的高压输电成果，与制成著名的特斯拉线圈和在交流电系统的贡献，在他百年纪念时(1956年)国际电气技术协会决定用他的名字作为磁感强度的单位。

（或者可以用虚拟屏幕来代替）和输入功能（可以用体感或虚拟键盘来代替）的简化版PAD？如果真是这样，那么今天的绝大部分智能手机都能担此“重任”。当然，这话有点夸大，”云“挺强悍是事实，但它毕竟不是万能。不过自从上世纪末各种便携式电子设备诞生之后，咱们就一直渴望着打破时间与空间的限制，把随时随地的办公娱乐变成现实，因此，人们才会在“云”的应用前景上寄予厚望。

不久之前，雷蛇联合英特尔推出了概念型移动娱乐终端Switchblade，这个只用一只手掌就可以握住的小家伙配备了一块7英寸触摸屏和一“面”特殊的“键盘”。雷蛇的设计师们声称，这款全新的产品将带来一场革命，就如同苹果的iPhone与iPad一样。对于他们豪迈的宣言，我谨持保留意见，但这个看起来性能远超iPhone的玩物无疑将成为“云”爱好者们的又一个实验平台。通过它，我们多少可以看到一点“无端梦”的雏形，或许将来的“云”上娱乐，就将以这样的方式呈现在玩家面前。

“两个世界”的碰撞

2010年7月，中国败诉后接受WTO裁决，同意次年开放娱乐产品市场。

也许是听多了中国企业在国外反倾销战役中频传的“捷报”，突然来这么一条“败诉”的消息着实让人神清气爽，耳目一新（喂喂……）。当然，从原则上来说，身为中国公民理应为“WTO对发展中国家的无情迫害”而扼腕叹息，但是从广大人民群众的立场出发，我又忍不住为这次“文化开国”而感到窃喜与期待。毕竟本土娱乐产品再怂，人们日益增长的精神文化需求还是亟待满足的。况且“一血”既有，又不免让人揣测西方国家会不会就此发动一连串诉讼攻势以“瓦解”中国的审批壁垒，“文化海关”一旦开通，各种娱乐产品便可借此良机趁虚而入，在中国法律许可的范围内同国内企业展开激烈的竞争，而网游市场无疑将成为这场“东西大战”中的“诺曼底”。面对经济全球化日益加强的趋势，“两个世界”的碰撞已不可避免。



看过《战锤Online》的画面风格，你就知道什么叫文化差异了

当然，也不是所有人都能接受《科南时代》那种原始而粗犷的画风，或者《星战前夜》那种复杂而繁琐的操作，毕竟东西通吃的《魔兽世界》也只有像暴雪这样的厂商才能做得出来。那么该如何避免像DND或EQ那样因水土不服而夭折的悲剧呢？答案是针对市场。从今往后，国外输入的类似《指环王Online》的产品将会越来越少，因为越来越多的人已经认识到，“非我族类”者做出的MMORPG很难取悦中国人。即使是在东方，除了韩式网游以外，能用RPG打开中国市场的厂商实在是有限（FF14？你还提它啊！），这就需要欧美厂商们适时地转移阵地，从休闲与竞技等方面入手。比如说已经被腾讯拿到手的《英雄联盟》和《NBA2K OL》，以及将来可预见的《植物大战僵尸OL》或《愤怒的小鸟OL》。西方人最不缺的是什么？品牌！什么《极品飞车》《使命召唤》《龙腾世纪》，哪一个不是在市场上叱咤风云的主儿？问题就在于，他们搞不懂为何在中国市场上，自己的品牌优势总是不能有效地转化为市场优势。不过在未来10年内，欧美开发商们还有充足的时间来总结出一套“对付”中国人的方法，就如同“渐入佳境”的韩式网游一样。


西方人的审美观实在是让我等死宅脱力啊

再回头看看国内吧。2010年我们的网游市场终于不能再像每年的GDP一样保持耀眼的增长速度了，这大概预示着国内市场已经趋于饱和，或者说新的市场迟迟未能开辟。换而言之，就是愿意掏钱买账的玩家越来越少了。问题的原因有很多，不过我更愿意把它归结到


裸女、血腥、野蛮——《科南时代》进入中国的概率约等于大学男寝里的洗脸刷牙

网游公司的“不思进取”上。今年1月下的”大软“有言：“国产MMORPG没有灵魂”。其实没有灵魂的又岂止是MMORPG，上到有钱没处砸的公司老总，下到浑浑噩噩混日子的“IT民工”，这种病态仿佛一阵瘟疫般在业界传播，那些“病入膏肓”者开发出来的作品，自然也不会好到哪儿去。


相对于其他同行，RoitGames就显得比较讨巧

按此说来，国内的从业者们大可不必对“列强入侵”摆出一副你死我活的姿态，而是好好发扬鲁迅先生倡导的“拿来主义”，放远眼光，自己去拿。不光要“师夷长技以制夷”，更要学习别人做游戏的态度。当然，前提是“中体西用”，不要忘了你身在中国，还得按这里的市场规则出牌。“两个世界”的碰撞或许会带来更加残酷的淘汰，不过仔细想想，在适者生存的自然法则下胜出的，不才是真正的强者么？

电子竞技的沦陷

从上世纪90年代（其实还可以更早）算起，电子竞技差不多走过了20个年头，也该从少不更事的孩子变成一个更加成熟的青年了。遗憾的是在他即将迎来成年礼的时候，却先遇上了一场危机。席卷世界的金融风暴，让电子竞技陷入了一个低潮期，这个极度依赖赞助的产业就在那个世界经济的冬天里日渐衰落，数不尽的赛事倒闭和奖金缩水一度让许多选手的生存成了问题。

如今海啸虽平，余波仍兴，大病一场的电子竞技在缓慢的恢复期中接到了许多网游企业的合作邀请。原本高贵的电子竞技是断然不会接受他们以资金及产品“入股”的要求的。不过现在，面对这些别有所图的橄榄枝，联想到危机之后还得支付巨额的“医药费”，电子竞技不得不接下了一部分的“友情赞助”，在自己的一亩三分地里划出了一片“网游租

在欢庆胜利、人声鼎沸的电子竞技现场，玩家们只是看了它的喧嚣、华美与荣耀，但是电子竞技真正背后所遭遇的困境，又有多少玩家清楚，又有多少玩家真正去关心呢？（左上图、右上图）
“星际2”是一个竞技游戏还是一个网络游戏，这实在难以界定（右下图）

界”——不过这块区域里的居民素质还真是让人大开眼界，像正规线下赛公然使用外挂什么的，让我们装作没看到实在是太难了。

以上就是电子竞技被“逼良为娼”的全过程，它发生在过去，现在，还有不久后的将来。当我们拍案而起意欲抓出罪魁祸首开批斗会的时候，被戴高帽子的可能是那场名曰“金融危机”的恶疾，也可以是那些趁虚而入的网游运营商，当然可以责怪电子竞技自己的发展模式不够合理自身实力不够强大。不过我很想问一问身为观众的你：你所膜拜或痛批的电子竞技，究竟是什么样？



腾讯为了LOL砸下多少广告费，看看各大电竞比赛你就知道


CF进入WCG，此处省略一万字

好吧，让我们辨证地思考这个问题。我们之所以热爱电竞，是因为它高贵，璀璨得有如一颗耀眼的明星；我们之所以批判电竞，是因为明珠蒙尘（亦可说是明珠求瑕），被“低劣的”网游运营商所亵渎。一言蔽之，电竞治好了“金融危机”的病，却又染上了“网游”的瘾。于是这里又涉及到了一个游戏分类的问题：我们原先只是简单地将单机游戏和网络游戏划拨到两个阵营，结果后来SC与CS火遍大将南北，为了方便区别，又在前两者之外增加了第三类——也就是竞技游戏。而一直以来，竞技游戏始终是电子竞技的座上宾，与另外两位井水不犯河水，直到某些带有竞技色彩的网络游戏开始把自家的线下竞赛堂而皇之地办到了正规的电竞赛场里，于是玩家们不干了，他们认为这种行为是对竞技精神的亵渎。但主办方只是耸了耸肩表示无能为力：选手的奖金，赛场的设施，还有你们手里的纪念品都是人家“友情赞助”的，不给他们腾块地方出来，你叫我怎么对得起那些“乐善好施”的金主？

自此网游阵营与竞技阵营间的矛盾已不可调和，但是上游的开发者却彼此打成了一片，竞技网游化有之，网游竞技化亦是屡见不鲜。时至今日，网络游戏和竞技游戏的界线已难以分辨，国外的《星际争霸Ⅱ》，国内的《XX三国》，都把“网游”和“竞技”的元素有效地粘合在一起，用自家搭建的平台试图向“浩方”或“VS”发起挑战。这是“进步”还是“倒退”呢？我说不清。但从历史发展的角度来看，符合潮流的就是值得肯定的。像网游这厮有钱，竞技那厢有才（人才），如果前者能少一点功利，后者能多一点创新，那么“联姻”后的产品或许也能开启一个全新的时代。

关键是，曾经热爱电竞的你，是否还能接受它改头换面后的样子？

2.0时代降临



Web 2.0及与之相关技术应用的复杂关系网

当盛大用“零世界”计划诠释新概念网游时，我只是激动了那么一小会儿。因为我清楚地记得，许多年前也是盛大，在推出《英雄年代》——那个酷似《传奇世界》的山寨品时也宣称要做开放网游，允许玩家用“私服”形式开发自己的《英雄年代》。尚处懵懂的我按捺不住内心的冲动登上官网填报申请，结果不言而喻——这个所谓“开放网游”的计划最终成为了空谈，盛大不过是以“私服”作为地区服务器的幌子将《英雄年代》推广到了全国。因此在一两年后盛大成为国内受私服毒害最深的网游运营商时，我居然哼起了“人间自有真情在”——当然，我很记仇，所以在不久前还把“零世界”当成一个笑话来看。

然而这两年互联网领域发生的变故却让我被迫重新思考这个问题：谷歌凭借开源开放的安卓系统强势插入

智能手机市场，在短时间内将不思进取的塞班抛到了身后；马克·扎克伯格宣布Facebook正式向广大开发者开放，使“脸谱”网走入了一个崭新的时代；连一向保守的腾讯都宣称要做开放平台，试图摆脱曾经加在它头上的骂名。这些故事让我们看到了“开放”的巨大魅力，也让我们开始思考，网游是不是也该走入开放的时代了？

回溯互联网的1.0时期，开发者产生内容，供用户挑选，一般来说，这里的体验者就仅仅是体验者，没有参与“生产”的权力。显然这种“强制”性的模式不符合时代发展潮流，于是开发者与体验者的交互从小小的BBS中走了出来，开始拓展到互联网领域的方方面面，这就是Web 2.0时代。当用户介入开发，成为内容的产生者时，这种交互式平台的优点便体现出来：管理者从此可以卸下大部分的负担移居幕后，放权于用户，而自己只需要做好监督与维护；用户可以掌握自己愿意或不愿意看到的内容，充分展现、磨砺自我的同时，还可以为其他人提供更完善和更满意的体验。



零世界能否代表网游2.0，咱们拭目以待吧

按以上标准划分，如今的网游，恐怕还停留在“厂商产生内容”的1.0时代，玩家只是虚拟世界中的过客，挥一挥手，带不走一片云彩——他们甚至改写不了一朵花或一块石头的命运。好不容易推掉的大魔王在几分钟或几小时后又会生龙活虎地刷新，从恶魔手中拯救的世界转眼间又陷入一片炼狱，就算你已经成为了一个天下无敌的大英雄，回到新手村时一样会有NPC对你说“这位小弟我看你骨骼清奇定然是练武奇才我这里有本葵花宝典看在你我有缘50个银币卖给你好不好”。这些无厘头的“事故”，严重地影响了玩家的游戏体验，也严重地削弱了这类游戏的RP性。当然，这和沉迷无关，就好像玩DND一样，全神投入，你才能得到最大的乐趣。而2.0时代的网游，或许可以解决这个问题。



2.0时代，你就是下一个创世者

虽然到目前为止，“零世界”尚且停留在几张概念图的层面，迟迟未有测试。但是我们可以设想，将来的2.0网游会是神马样子：玩家不再是网游世界的过客，他的一举一动都将影响到开发者预先设计好的世界观；你可以从强盗手里拯救一个小镇，在将来的某一天你回来的时候会发现那里矗立着一座你的雕像；你可以建造一座城邦，用心血的浇灌让它成为游戏中数一数二的大都会；你可以打败一头巨龙，杀死一只恶魔，许久之后NPC吟游诗人将会传诵着关于你的传奇……这些原本只会出现在网游小说中的桥段都将成为现实，在你改变“世界”的同时，“世界”也为你而改变。这种新型的RP体验，必然会成为一种流行——当然，与之相适应，开发者必然会编写大量更加复杂也更加灵活的脚本，作为2.0世界的基本规则。这种技术上的更新称之为革命也不为过，而我们要做的，就是尽量不要像我一样戴着有色眼镜看待那些貌似噱头的“新理念”，就好像特斯拉当初发明交流电时一样。要知道，恐惧和偏见，往往会阻碍一个伟大时代的降临。

“魔兽”之死

当某个网游成为一种现象，一种文化时，我们就不得不承认，即使它不是经典，也至少会成为一段传奇。对，你知道我说的是什么。只要你关注着近一年来的”大软“就会发现，我是个“盲目崇拜暴雪而且没有智商下限”的暴雪青（特指我一人，绝非范围攻击）兼狂热的“山口山”玩家。对于这个游戏，我未必能够了解到《榜样魔兽》的程度，也向来以苍天



“魔兽”之死是一件迟早的事，但到底是寿终正寝还是死于非命就值得思考了

哥那样的“高端职业玩家”自居，不过既然已经扯到了未来，我认为还是很有必要谈一谈“山口山”在不久后的境遇的，比如它的衰弱——与死亡。

去年有暴雪高管信誓旦旦地表示，《魔兽世界》“还”可以活到2016年。当时我听到这个消息首先是小小地悲伤了一下——大概有那么一两秒吧，紧接着我感觉这个时间似乎还是有点迟：根据这些年的经验能活过3年的网游亦不多见，让一款2004年开始运营的产品活到2016，是不是有点长了？


《魔兽世界》，我将看着你死去，但能让你死去的只能是你的创造者——暴雪

当然，我不担心暴雪，2014年的“泰坦”计划表明它已经为下一棵摇钱树播下了丰收的种子，也给嗷嗷待哺的玩家们吃下了一颗定心丸，新产品上线后的两年内让《魔兽世界》降温退市也无可厚非；可我真正担心的是中国地区——严格地来说是大陆地区，假如2016以后CWoW还是活得挺滋润，这岂不是说明中国网游，哦不对，是中国的MMORPG仅仅是追上了人家十几年前的水平？有经济学家预言到2019中国经济将超越美国，如果到时候网游市场仍保持着“高产低质”的状况，岂不有损我泱泱大国之威？因此弄死“魔兽”，或者说早点弄死“魔兽”就成了下一个网游10年的重大战略目标之一。当然，前提是以质取胜，而不是暗箭伤人——在这片土地上见识了太多没有底线的商业竞争之后这一点显得尤为重要。当然，作为玩家我很乐于看到“魔兽终结者”的诞生，也许就在两三年后，也许要等很久很久。国产MMORPG起码还有三部资料片的时间去为“山口山”掘好一口坟墓，但愿到时候墓碑上的“死亡时间”不会刻到2016以后——拜托了，咱们真的丢不起那个脸。

网游社区与社区网游

2010年北京的第一场雪到来之前，一阵天气预报里从未提及的强力旋风却抢先一步登陆帝都：2010年X月X日，Facebook创始人之一，美国《时代》杂志年度人物马克·扎克伯格携华裔女友来到北京，先后参观了新浪、百度等互联网企业的总部并与李彦宏等人进行了“非正式”的会面。与此同时新浪微博上也开始疯传扎克伯格访华的相关消息，业界纷纷猜测，此行乃是Facebook入华的前奏。然而面对翘首以待的中国Fans，扎少倒表现得相当淡定——别想太多，我只是陪老婆探亲罢了。



社区关键字：热闹、时尚、购物、广告、妹子、金钱

Facebook能否进入中国市场还是未知数，但从扎克伯格访华的舆论热潮中我们可以看到，这个号称“世界人口第三大国”的网络社区在人们心中已经有了举足轻重的地位。脸谱网的崛起不仅捧红了扎克伯格，也让颇具远见的人们看到了Web 3.0的雏形——网络不再是单纯地将天南海北的人们联系在一起，而以更加直接的方式影响或映射现实：有人曾说在Facebook上面，别人不仅可以知道你是一条狗，而且还能知道，你是一条什么样的狗。这无疑是网络社区的一次重大革命，对于尚在1.0与2.0时代徘徊的网游来说，这更是一种启示。要知道，网游的社区功能一直在不断地加强，却始终无法形成一个真正的社区环境，玩家彼此



今天扎少不是主角，Facebook才是



《第二人生》所构建的网游社区未免过于真实——或者是重口

交流，彼此帮助，彼此争执，同时又被种种功能上的限制给禁锢在自己的小天地里。服务器、阵营，公会，进度或实力，玩家所属的圈子被划分得越来越细，越来越小，最终便成了孤家寡人。游戏里很少会有什么功能将你与最志同道合的人联系在一起（《魔兽世界》的随机组队也仅仅是将实力相近的人整合在一起而已），系统只会根据你的数据给出建议，或将你强行变成一个寂寞的高手（这种现象暴雪在2010年4月1日的愚人节玩笑里就深刻地讽刺过），如此这般，网游和单机又有什么区别？


社区网游就必须像《模拟人生》这样？未必

在Facebook的理念中，很重要的一条便是“众生平等”，这里不存在“付了钱就是大爷”的免费网游逻辑，即使是一个朝九晚五的上班族也有可能接触到权倾天下的美国总统，它拉近了人与人之间原本由于财产、身份、阶级差别而被拉开的距离，建立了一个可能是互联网领域的“乌托邦”。我想这大概也是《时代》杂志的编辑们选择扎克伯格而不是阿桑奇作为年度人物的原因。当这种理念贯彻到了网游中，某些问题或许将得到妥善的解决，像人民币玩家与普通玩家，PvE玩家与PvP玩家，高端玩家与菜鸟玩家，他们之间的对立不存，只有平等。到那时，纵然低端如吾，也可以向星辰公会的圣骑队长咨询一下加血的手法，和战士队长讨论一下坦怪的技巧，还有和法师队长谈谈当亲儿子的体会了。

虽然我所想，所谈目前尚无定数，但我还是对这样一个平等的环境持乐观态度。到那时，无论是社区网游化，还是网游社区化，我相信这终将是网民玩家们喜闻乐见的趋势，当然，要是能把“叫兽”们拉进来让我们痛扁一顿那更是再好不过了。

“网瘾”再无战争

2010年初的《网瘾战争》把我从一个准愤青变成了一个彻底的愤青，随后在努力脱愤的一年里，我始终在思考，这究竟是谁的战争？由谁挑起？谁将胜利？如果胜利，我们又能得到什么？然而随着时间的流逝，我渐渐明白“战争”只是一个情绪化的符号，所谓“网瘾”也是在有心人的操纵下才会被无限地放大。事过境迁，当我们重新审视与“砖家”“叫兽”们展开的论战时，竟开始怀疑为了争取那所谓的“权益”而付出的努力是否值得。“网瘾战争”暂告段落，徒留一片惘然，然而可以预测的是，在今后的日子里，该类话题将不再以哗众取宠的方式进入舆论中心，其具体的表现就是，连陶教授也弃守网游这块阵地，改行做影评人痛斥《让子弹飞》下流低俗了。


正：玩游戏连孩子都顾不上；反：玩游戏都不忘哄孩子

2009年8月，南宁“网瘾”少年邓森山之死敲响了体罚式戒瘾培训的警钟，引发了一场关于“网瘾是不是病”以及“网瘾该如何治疗”的讨论。（为此我还模仿鲁迅的作品风格写了一篇《记邓森山君》）。紧接着，“玩家代表”水妖陈岚与陶宏开的正面交锋颠覆了往常我们对“专家教授”的认识，口不择言的陶与前者的从容坚定形成了鲜明的对比。虽然此事最后不了了之，却也有效地影响了舆论的天平，使玩家们得以扭转原本不利的处境。此战过后，原本就很嚣张的陶“叫兽”依然跋扈，但气焰已收敛不少。再加上主流媒体的180度态度大转变，比如CCTV对“专家教授”之流的清算——都在一定程度上消除了“网瘾邪说”的不利影响。事实证明，社会在发展，人也要发展。就连我们的大叔大妈们也逐渐明白电脑游戏和所谓的“电子海洛因”并不是一回事，咱们玩游戏不是“吸毒”，而是一种“病”，既然得病就都应该被送进训练营里去改造以重获新生——多么富有人文色彩的转变啊。

前些日子看到一篇文章，里边说到无论社会如何发展，富强与野蛮的矛盾都会一直存在。我说的野蛮不光能摧残肉体（如邓森山案），还可以使人的心灵退化到更原始的状

态。“油土鳖”若此，“推特”“非死不可”亦然，所以当“网瘾”被提上台面的时候，我们实在没有惊讶的必要——同样的戏码百年前特斯拉发明交流电的时候就上演过了：当时的爱迪生也明白，交流电是一把开启新时代的钥匙，可他更看重自己的既得利益，所以发明大王和保守势力联手，企图将一个伟大的发明扼杀在摇篮之中。然而时间证明，这只是徒劳，发展是新事物的诞生和旧事物的灭亡，就连世人景仰的爱迪生也不能阻止，就算他给特斯拉扣上“恶魔”的称号也无济于事。回到今天，“网瘾”就是这种野蛮的外化，如果你把它当成真理，这只能说明你的心智仍然停留在百年前的程度。我们无法阻止内心野蛮的滋生，却可以选择用更理性的思考，更深入的理解去化消这种恐惧，这也是我大胆提出“‘网瘾’再无战争”之论断的缘由。无论你是否同意，我的忠告就是：在野蛮与文明的博弈中，永远保持谨慎的乐观与有节制的悲观态度，这才是我们保持清醒的唯一办法。


邓森山的死不是偶然，是体罚式戒瘾训练下的必然

这种镜头以后再也不应该出现

陶教授已经光荣地完成了他的历史使命

3年过去了，网瘾自始至终都是一个伪命题

手游的逆袭

计划生育作为一项基本国策已经实行了30多年，在降低出生率的同时，也把人口老龄化和劳动力短缺的隐患“捆绑”赠送给了我们。人口结构的改变，最直接的体现就是消费市场的转变，也就是说今后的中国，卖滋补品和按摩仪的人可能要发了，做网游的却泪流满面——低出生率使得适龄用户的数量锐减，18岁以上的游戏人群下降成为网络游戏市场增长趋势放缓的重要因素。2000年到2009年，中国大学生增长率由36.1%降低到6.12%，这意味着未来的市场将近一步萎缩，即使网络游戏的产品数量在不断地增加，但是用户数量的增长却已经接近了瓶颈，网游公司必须投入更多的人力物力来争取有限的“90后”或“00后”。

然而在这种局势下，手机网游却异军突起，在短短几年的时间内从最初的“短信游戏”发展到图形MUD的水平（甚至还要更高）。大大小小的手机网游公司如同雨后春笋般出现，开始抢占这块尚未开发的处女地，就连老牌网游企业也不甘寂寞，纷纷宣布进驻手游领域。一时间“手游热”遍布国内网游市场，越来越多的人认识到：手机网游已经不再是当初那种小打小闹的局面，移动互联网和手机终端的高速发展为其提供坚强后盾，使之具备了与主流网游游戏“不同台”竞争的能力。在网游市场渐显萎靡的今天，手游就像是另一块大蛋糕，散发着诱人的奶油香味，想要从中分得一份，需要的不仅是实力，还有一点点的运气。

另外，手游和页游（网页游戏）的合作也同样值得期待。这几年来网页游戏的发展我们有目共睹，其取胜于市场的优势之一就是方便快捷，这一点显然和手机网游的宗旨不谋而合。试想一下，只要你打开手机就可以指挥你的工人建设酒馆、招募英雄，带领你的军队南征北战，老板一来就把后台键一按继续工作，无须紧张地对着电脑屏幕冒汗，如此美事，岂不妙哉。早些时候的“手机偷菜”便是一项应用实例，再往后，想必oGame或《部落战争》的手机版或者山寨手机版也将陆续登场，这些游戏大多不要求你的手机拥有逆天的性能，也不会轻轻一挥手就带走大量的流量与资费。只要轻按你几个键，你就可以完成必须在家或单位才能布置的任务，然后把更多的时间用在工作或者其他娱乐活动上。



80%的增长率，这在网游行业里是一个什么样的概念


手机网游前途无量

作为一种通信工具，手机从诞生到现在已经被赋予了许多我们原本意想不到的功能，越来越先进的

它，正在逐渐向一些个头更大的多媒体设备发起挑战。手游的逆袭，也证明了在这块领域小手机一样能成大气候，至于它能否代替电脑，成为网上娱乐的主要平台，这还要留待时间去印证。

网游分级

很抱歉，我又扯到这个话题了。网游分级，老生之常谈也。早在好些年前，网游市场开始爆发式增长的时候就有人提起，只不过始终没能实施。如今这个市场已经庞大到超乎我们当初的想象，各种弊端也开始纷纷显露的时候，网游分级的话题又被重新聚焦。当然，设想不少，实际行动还是没有。主要还是因为有人认为本来就不应该有那些很黄很暴力的东西，实行分级等于公开支持“资本主义世界的精神毒品”，却全然无视网络上满天飞的种子，这让我想起旧版《新华字典》里对“性病”一词的注释——“在资本主义国家很常见”。忍俊不禁之余，不由感叹某些人的“纯洁无暇”，让我等被荼毒甚深的假洋鬼子惭愧不已。



日本人的分级制度或许可以拿来参考

网游分级，立法先行

事实上，该不该分，这实在是一个无须争论的话题。面对网游市场的百花齐放，我们确实有必要对自己接受的信息进行筛选，来确定哪些内容应该被看到，或者哪些人可以看到。就好像《让子弹飞》上映后，有主持人痛批该影片中充斥着大量少儿不宜的台词或镜头一样，尽管这并不影响“子弹”成为一部有口皆碑的银幕佳作，但从保护未成年人的角度出发，咱们是不是应该在观影建议里写上“面向18岁以上人群”或“15岁以下儿童须在家长指导下观看”这样的话？诚然艺术不分国界，却有其受众限制，比如《喜羊羊与灰太狼》之于小屁孩，《变形金刚》之于青少年，《让子弹飞》之于成年人，岛国动作片之于广大宅男等等。一项合理的分级制度，不仅可以使文化市场秩序井然，也能让人民群众所获得的文化体验更加完善丰富，何乐而不为呢？毕竟谁也不想在游戏里一边打怪一边冒石油，还得忍受被篡改得面目全非的“和谐”版模型——更要命的是，你已经是个满18岁而且心智健全的成年人了。

所以，请把骨头还给我们吧——我们在中学的生物课本里早就看过无数遍了；把飞溅的血液还给我们吧——现今电视剧里打打杀杀的一点不比这个和谐；把憎恶肚子里的肠子还给我们吧——玩游戏的同时又能够学习生理知识多么寓教于乐呀；大家都是成年人了，就不要再打着“保护未成年人”的幌子荼毒我们深爱的网游了。我们想要的只是一个简单而有效的分级制度而已，哪怕只分为“18岁以上”和“18岁以下”，那也是一种巨大的进步啊。对于正在阅读本文的未成年人朋友，我无法阻止你们去看你们不该看的东西，但是请相信我，当你们身为人父人母的时候，你也会像我一样期盼分级制度的出现。因此我预测在下一个10年里，网游分级势在必行，因为这不仅是市场所需，更是民心所向。

……

最后一条预言，我将它留给你，亲爱的玩家。

你可以在省略号里脑补一个你想要看到的结果，然后耐心地等待它的发生——即使它未能成真也没有关系，预言的好处就是没有成本，只要有嘴，只要有脑子，人人都可以是预言帝。

然而我写下这篇文字的目的并不是为了在若干年后翻出这一期的《大众软件》让他人膜拜。以上9个小标题，与其说是“预言”，倒不如说是“期望”。我很少有这么理想主义的时候，但是面对未来，我希望给自己，也给中国网游一点信心，让它在“十年之痒”过后，能够重新审视自己的目标或方向，舍弃铜臭的、腐败的部分，换一身轻盈的行装，再一次大步前进。

当特斯拉被当成一个“伪科学家”，被舆论打压郁郁不得志的时候，他并没有停止在科学领域的探索，也没有停止对人类未来的思考。作为一个天才，他的发明和发现超越了当时的科学技术几个时代，可正是因为在这条路上走得太远，才使得他的一生充满了坎坷，最终孤独地死于美国纽约的Newyorker旅馆。和特斯拉有相同境遇的人想必还有很多，不过幸运的是如今的社会已经能够认识到这些人的重要性。尽管他们过的不是锦衣玉食的生活，也起码获得了应得的尊重，例如2010年末携《失控》来到中国的凯文·凯利。只不过人们被他的一连串名号和事迹给震撼到以后，随即而来的便是一波接一波的质疑——显然像凯文·凯利这样的“技术哲学家”在中国想获得广泛的认同并不容易，就好像我们提到史蒂文·乔布斯的时候首先想到的就是“iPhone”和他亲手筑建的“苹果帝国”，却鲜有提及他那些关于“技术进步”与“科技行业的未来”的哲思。然而对于现今国内的大多数IT从业者来说，现下的商业价值永远比未来的长线投资更加重要，这大概就是国内没能出现像凯文·凯利这样的“技术哲学家”的原因吧。

历史就像是一本优秀的小说，下一页的内容永远比上一页精彩。尽管未来充满了变数，中国网游还是得保持着前进的姿态，因为我们不仅输得起，也能赢得漂亮。P



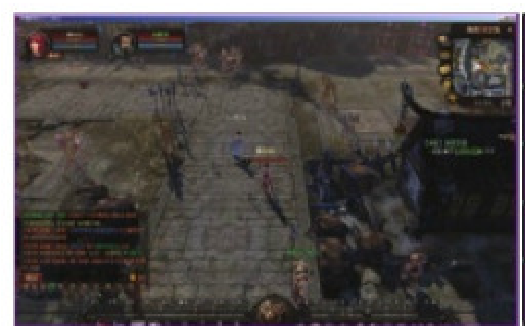
本期评测游戏



轩辕传奇



准3D（无法俯视仰视）仙侠类网游，画面略显阴暗，音乐和音效皆属上乘，无论是角色模型还是2D贴图，制作得都很精细，角色移动和战斗动作自然、协调，就是角色在移动时，身上的衣服状态有点诡异。虽然游戏不少设定有点像“魔兽”——不过这年头不像魔兽的网游也没几个了，但游戏无论在气氛营造还是在系统细节上，都制作得非常优秀。任务类型丰富多样，打怪、采集、送信、救人等等，不是那种干巴巴的到处对话类型，说明游戏还是很用心去做了。弑神系统算是有点创新，效果颇为华丽，也很实用。不过游戏初期来说，一是很多怪物的模样有点类似，且名字都差不多，感觉很缺乏想象力。二是装备很难获取，怪物几乎不怎么掉装备，任务也很少给装备，也就是1级和10级在装备上几乎没区别，更别提什么装备选择，使得玩家的冲级和完成任务成就感不强。另外游戏的快捷键都沿袭自“魔兽”，但似乎没有快捷键重设这个选项。总体而言，游戏无论是在系统还是功能上，都算是非常优秀的，玩起来非常“舒服”，但是由于游戏无法仰视俯视，没有室内场景，使得游戏整体显得有些小家子气，在气势上落了下乘。



官方网站：	http://xy.qq.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	腾讯游戏
推荐度：	比较推荐

武林至尊



准3D（无法俯视仰视）仙侠类网游，画面明亮，角色模型比例协调，不过角色在移动时的姿势略显呆滞，战斗动作流畅，节奏感强，背景音乐一般，音效尚可。游戏整体而言还算不错，设定和功能上都比较合理，游戏中的几个特色，一是至尊系统，听起来很唬人，其实说白了就是天赋系统，只是在职业性的分配方式上比较随意（可以同时加攻击和防御），而卡片系统就是另类的成就系统，做任务、打怪出的宝箱都能开出卡片，除了满足玩家的收集欲望外，还可以兑换一些生产材料，很像“剑网3”的读书系统。游戏中人物升级和技能升级共享一种经验，虽然常见但依然觉得别扭。另外游戏很多细节的处理不够好，比如角色的坐骑居然没有马鞍（NPC的有），光秃秃的，比起其他网游又华丽又威猛的坐骑来说，实在寒酸了些。又比如在游戏初期，玩家选择内功时，系统没有给予足够多的提示，只凭着一堆莫名其妙的说明，玩家完全没法搞懂各种内功的实际功能是什么。



官方网站：	http://www.wlzz.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	哈克娱乐
推荐度：	比较推荐

创世西游



准3D（无法俯视仰视）仙侠类回合制网游，游戏有点Q版的感觉，角色都显得比较可爱，男的帅女的靓，画面清新亮丽，角色移动略有发飘的感觉。背景音乐和音效都不错，就是某些NPC说话时抑扬顿挫，比较吓人，而女性角色在战斗中经常发出很嗲的喝哈之声，显得有点诡异。游戏整体而言比较优秀，游戏在贴合用户的人性化角度上做得非常不错，在回合制网游中已属上乘。不过游戏会经常切换到剧情动画，并出现卡顿现象，颇有些影响游戏体验，要是有个能够忽略动画的开关就好了，此外游戏偶尔会出现寻路卡死的情况。游戏除了一个内置小游戏还有点意思以外，并没有什么特别有特色的设定和功能，坐骑、宠物、成就等等，该有的都有，在玩法上来说显得中规中矩。



官方网站：	http://csxy.163.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	公测
运营公司：	网易游戏
推荐度：	比较推荐

封神Online



2.1D仙侠类回合制网游，游戏画风比较可爱，2D背景画面非常精致，色彩鲜艳。游戏画面固定在1024×768，不过聊天窗口外挂，界面略显拥挤，总算角色形象都比

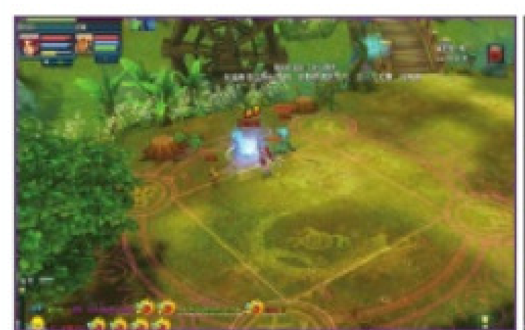


官方网站：	http://fs.175game.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	擎天柱网
推荐度：	不太推荐

较小巧，兼之为回合制游戏，倒也可以忍受。游戏中的怪物都在野外乱晃，玩家可以有针对性的攻击某种怪物或者避开怪物，比较方便。游戏没有换装系统，无论角色等级多高，装备多华丽，角色外形都一样，所以无论多么可爱讨巧，看久了也会觉得视觉疲劳。游戏除了画面可爱一些外，并没有什么其他特别之处，表现中规中矩。

浪漫Q唐





官方网站:	http://www.xlmqt.com/
游戏类型:	MMORPG
当前状况:	内测
运营公司:	龙腾科技
推荐度:	不太推荐

准3D（无法俯视仰视）仙侠类回合制网游，角色和怪物形象充满Q版风格，画面偏可爱类型，角色模型和3D背景略显粗糙，精细度还有待提高，人物移动和战斗较为流畅，快捷键等功能设定上偏韩式网游思路，需要适应一下。另外，游戏中的战斗属于踩地雷式，对于做那些需要长途奔波的任务时会比较麻烦，不想遇敌也简单——商城里买道具就行了，再加上游戏中的很多常规功能都需要靠使用道具（开始送，后来自然要在商城买啦）才能解决，故个人感觉此游戏属于温水煮青蛙式消费，花钱也不会少。游戏除了画风可爱一些以外，并没有其他特别之处，整体表现一般。

行会争霸

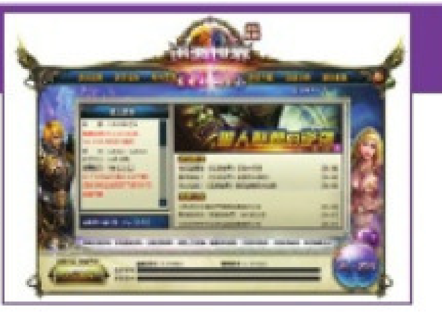


2.1D奇幻类网游，无法旋转视角和仰视俯视，画面风格乍一眼看去有点像“暗黑”——包括手形鼠标指针，画风比较阴暗，人物形象异常粗糙，背景是伪3D的，同样也非常粗糙，说是20年前的网游都不为过，而且游戏中处处充满着身临私服的诡异感觉。角色移动时迈着小碎步，节奏上很像穿着和服的日本女人走路的样子。角色出生点周围都是各种卖武器装备药水的功能NPC，但没有给任务的NPC，也没有NPC告诉玩家该做什么、该去哪里，有时候会突然冒出一个和游戏欧美向风格一点都不搭调的Q版卡通风格大头像给你提示一些怪怪的信息。打开装备界面，简陋得有点惨不忍睹，我选了个法师，但不知为何身上却有种叫盾的装备。晃悠半天跑遍全村终于找到村长给任务，也只是到处和NPC对话跑腿而已，没有时下流行的自动寻路系统以及任务提示悬浮窗，需要自己寻找。做完任务给的装备奖励也不能显示属性，只能凭着感觉瞎蒙。出城战斗，角色被怪物攻击后，不停地“啊～啊～”，更不要提攻击时诡异的音效，以及怎么看都更像是闪电箭的“魔法球”技能，还有那些采取要么一直逃跑要么一直进攻两种截然相反的战斗方式的同一类怪物……在我忍不住下线的时候，冒出一句公告：“当前是是1~100等级的2.000000倍经验值活动时间”，我勒个去，我还以为是2百万倍呢——2倍还用得着以这种数字方式表达么？



官方网站:	http://hh.jgyou.com/
游戏类型:	MMORPG
当前状况:	内测
运营公司:	金刚游戏
推荐度:	浪费时间

迅游世界



3D奇幻类网游，画面略显阴暗，人物形象比例还算协调，只是比较粗糙，而3D背景更为粗糙，场景显得空空荡荡的。而在一个充满写实风格的网游中放上一些Q版卡通风格的怪物就显得尤为搞笑了。角色的移动和战斗动作比较流畅，节奏感较强，不过有点怪的是刚才还打得好好的怪，却偶尔会冒出一个“免疫”，难道游戏连免疫和抵抗的区别都没搞清楚么。此外，游戏中还有不少的地方出现乱码的情况。游戏并没有什么特色，而比较常见的诸如成就、收集之类的系统也没有，也就是说，在游戏功能和玩法上，本作还有倒退之处。



官方网站:	http://xy.5pk.com/
游戏类型:	MMORPG
当前状况:	内测
运营公司:	迅游科技
推荐度:	不太推荐

蓬莱Online





官方网站:	http://pl.gameyj.com/index.html
游戏类型:	MMORPG
当前状况:	公测
运营公司:	亿佳网络技术有限公司
推荐度:	一般推荐

Q版2.1D仙侠类网游，画面清新，人物形象较为可爱，2D背景非常精致，色彩新鲜，角色移动和战斗都比较流畅。场景和怪物的外形和用色都比较夸张，玩久了可能会有眼花缭乱的感觉。另外，每次接任务游戏都会自动打开任务列表窗口，久而久之不胜其烦。游戏中的声望商城比较有意思，打怪和做任务都可以获得各种声望，然后再用声望兑换装备、道具、坐骑、材料等等。除此之外，游戏并无其他特色。P



《刺客信条——兄弟会》

主线剧情攻略

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

本作剧情延续《刺客信条2》，描述艾吉奥在罗马对抗教皇罗德里哥和西泽尔所代表的波奇亚家族，他联合盗贼、佣兵和姬女公会组成刺客联盟，为推翻独裁统治而四处奔波。此时的艾吉奥已是阿萨辛组织的宗师，他和马基亚维利的理念不同之处在于相信民众的力量，他在民间发掘人才并培养成专业刺客，成为组织的得力臂助。本作和前作一样，玩家能与达·芬奇、卡特琳娜、马基亚维利、罗德里哥、西泽尔这些历史人物互动，有很多事件在历史上是真实发生过的。本作在经济系统和经营方面比前作规模更为庞大，整座罗马城繁多的店铺、地道入口、派系建筑以及景观建筑都可以购买经营，并从中取得利润。除了经营，本作还加入了养成和协作成分，玩家可招募刺客新兵，指派他们到各地执行任务，积累经验，提升等级，并在战斗中召唤这些刺客部下参加战斗。除了拥有曲折生动的主线剧情，支线任务也同样出色。有各大公会的挑战任务和支线任务，达·芬奇的战争机器任务，圣殿骑士特务任务，罗穆卢斯信徒的古墓探索任务等，这些任务的容量和主线相当，非常值得探究尝试。

极品 总评 9.0

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	动作冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	9.0
画　面 Graphics	9.5
音　效 Sound	9.0
创　新 Creativity	8.0
剧　情 Story	9.0

操作键位

移动：WSAD	药剂：1	目标锁定：F
格挡攀爬：鼠标右键	袖剑：2	地图：Tab
互动：鼠标左键	长剑：3	暂停：Esc
手部动作：Shift	拳头：4	第一人称视角：9
头部动作：E	召唤刺客/箭雨：T	调整视角：方向键↑↓←→
脚部动作：空格	切换道具：Q	中心视角：C

"某天早晨起来，我发现自己身陷两大秘密组织的斗争中，其中一方是圣殿骑士团，也就是如今的艾伯斯泰戈企业（Abstergo），他们几乎在政治、经济和科技领域控制了一切。与他们针锋相对的是阿萨辛（Assassin），一个守护人类自由意志的组织，我是它的成员之一。

数周前，圣殿骑士捉住了我，强迫我进入他们建造的虚拟机工作。我的大部分时间消耗在这部机器里，探索我祖先的记忆，发掘深埋在我DNA里的经历。首先我重新体验了十字军东征时代的刺客阿泰尔（Altair）的经历，圣殿骑士团想要寻找名为伊甸碎片（金苹果）的东西，这种圣物能主宰人类的意志。

一旦圣殿骑士拿到想要的东西，我也就没有了存在的价值，还好遇到了露茜（Lucy），她的身份其实是阿萨辛的一员，在我最危险的时候助我逃脱。可事情才刚刚开始，我又在另一台虚拟机上工作，重新体验了文艺复兴时期的祖先——佛罗伦萨的艾吉奥·奥迪托雷（Ezio Auditore）的记忆，从一位纨绔子弟成长为名副其实的刺客。

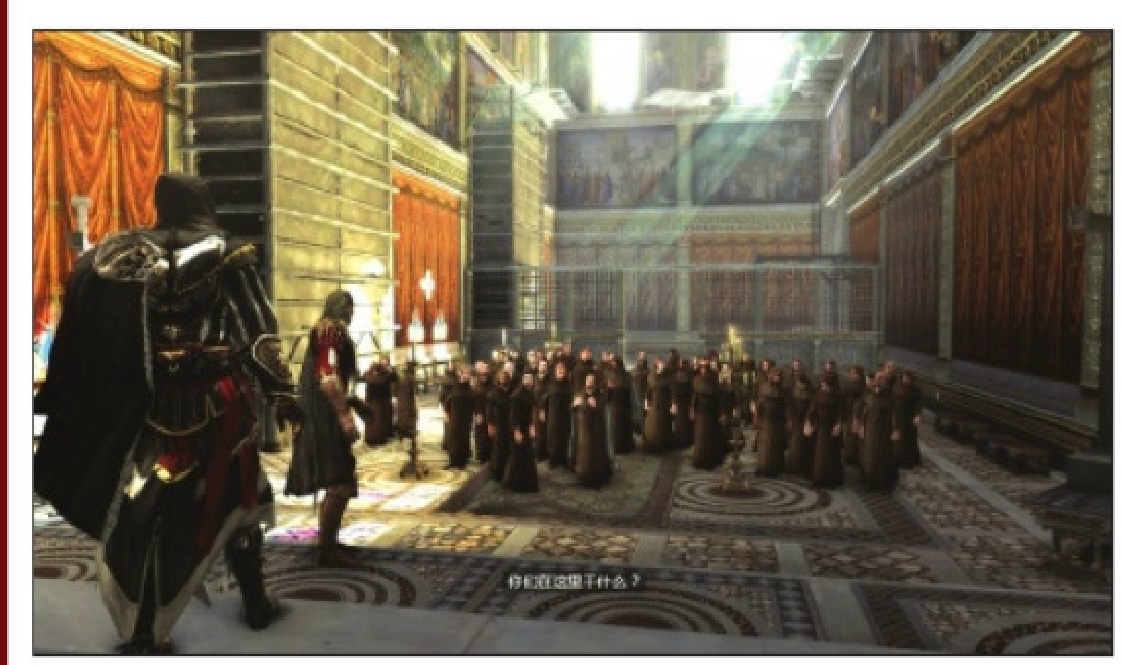
他们终于找到了我们的藏身之处，我们逃离现场寻找新的安身之所。我叫戴斯蒙·迈尔斯（Desmond Miles），这就是我的故事……”



记忆序列1（Sequence 01）

◆大逃亡（Mass Exodus）

戴斯蒙进到艾吉奥的一段记忆中，凌乱的片断无法接续完整，于是瑞贝卡（Rebacca）调整了程序，让戴斯蒙的记忆穿越到1499年12月的罗马梵蒂冈（《刺客信条2》尾声的地点），在西斯汀教堂的地窖和女神米涅瓦（Minerva）见面，女神丢下一句：“接下来就看你的了，戴斯蒙……”便倏然消逝，艾吉奥呆立当场莫名所以。



艾吉奥跟随叔叔马里奥逃出梵蒂冈

回到奥迪托雷庄园前，妹妹克劳迪娅前来迎接

满腹疑问的艾吉奥走出地窖，发现之前被打倒的教皇罗德里哥·波奇亚（Rodrigo Borgia）已经逃之夭夭，留在地上的权杖无法挪动，自动封存到了地底。艾吉奥随着平台落到了下方，这时叔叔马里奥（Mario）赶来，要他赶快离开这里。进入鹰眼模式（E），沿着高亮的标记爬上去。跟随叔叔穿过庭院，在门口解决掉一群守卫，钻进胡同后攀至屋顶，几番起落抵达一座高塔。攀至塔顶，艾吉奥不知是否该将手里的“金苹果”沉到河里。犹豫不决之际，马里奥将它要了过去，说等两人脱身后再作处理。两人从塔顶纵身而下，《刺客信条——兄弟会》的标题在空中浮现……

◆归乡（Homecoming）

4天后，艾吉奥和叔叔回到了蒙泰利吉欧尼城（Monteriggioni），人们热情地朝他们打着招呼，看来这里的情形大为好转。在奥迪托雷庄园（Villa Auditore）前见到迎接的妹妹克劳迪娅（Claudia），得知佛利城的伯爵夫人卡特琳娜（Caterina Sponosa）来到了庄园。妹妹询问此行的情况，艾吉奥让她晚上召集所有阿萨辛成员到书房，他会向大家说明一切。

按Tab键切出地图，此时城里有3个小任务可做：

◆休整（R&R）

广场有位少女要参加克劳迪娅的生日派对，艾吉奥上前帮她搬运一只花篮（Shift）。少女见艾吉奥风度翩翩，揣测是有身份的大人物，艾吉奥向她坦承自己的身份，少女嘱咐他不要将派对的事情告诉克劳迪娅，她们想给她一个惊喜。将花篮送到地方，少女约艾吉奥明天会面。

◆寻马（Horsing Around）

在城外的马厩有位神色慌张的管理员，他把马里奥最喜欢的战马给弄丢了，艾吉奥答应将它找回来。那匹马就在附近的小路上奔跑，趁它停留的片刻跳上马背（Shift），将它骑回来交给马夫。

◆打靶练习（Target Practice）

爬到城墙炮台上与佣兵谈话，得知负责安装大炮的工程师不知跑哪去了，艾吉奥答应帮忙寻找。跑到西边城墙找到睡午觉的工程师，将他带到炮台进行调试，接下来艾吉奥要操纵大炮轰炸5处目标。

◆团聚（Reunion）

完成以上3个小任务后，前往庄园大厅见到伯爵夫人卡特琳娜，她说教皇的军队开始攻打佛利城了，她此番是为借兵而来。在书房见到母亲、妹妹、叔叔马里奥，还有马基亚维利（Niccolo Machiavelli），寒暄后艾吉奥向大




在城墙上测试新安装的大炮


在书房见到阿萨辛的核心成员，交待此行的遭遇

家讲述在梵蒂冈的遭遇：他和教皇罗德里哥进行一场殊死的搏斗，教皇用权杖对抗却挫败了。他用教皇权杖和伊甸碎片打开了一间密室，在里边见到了女神密涅瓦的画像，女神说人类将遭受一场可怕的灾难，只有失落的神庙或能拯救人类，然后她释放出一个戴斯蒙的影像，说了些警告的语句便消失无踪。马基亚维利认为艾吉奥没有杀掉罗德里哥是纵虎归山，波奇亚家族终是心腹大患，应该立即解决此事，而艾吉奥认为现在面对的是未来大计，过去的恩仇应放缓一步。马基亚维利拂袖而去，动身赶往罗马。马里奥不知原因，但他相信艾吉奥放过罗德里哥是有其深意的。

离开书房到楼上卧室和卡特琳娜夫人共度春宵，醒来听到外面轰隆巨响，艾吉奥连忙穿上衣服从墙洞跃出去，发现整座城市遭到教皇部队的攻击，叔叔马里奥决定率军从正面迎敌，而艾吉奥则策马朝城墙奔去，希望用那里的大炮来阻击敌人，为镇民的撤离换取时间。

◆辱虐（Vilified）

凭借矫捷的身手跃至城墙之上，此时屏幕左上方出现城墙的耐久度标记，要在耐久度被打光之前使全部的镇民撤离出去，因此需要尽快摧毁足够多的敌军大炮。操作大炮的诀窍在于瞄准敌军两座大炮的中间来打，一次能摧毁两座炮台。

不久敌军用攻城车攀到城墙上，艾吉奥拔剑过去拦截。利用塔楼前的升降机飞身到塔顶，从塔顶跃身而下刺杀一名敌人，再与余下的敌兵展开混战，注意观察敌人头顶的血格，闪亮的时候表示即将发动攻击。这里很有用的技巧是，当敌人发动攻击的一瞬按住鼠标右键格档，同时按鼠标左键进行反击，能够一击毙敌。清掉城墙的敌兵后，艾吉奥见城门破开，身负重伤马里奥叔叔倒在地上，卡特琳娜夫人遭擒，罗德里哥之子西泽尔（Cesare Borgia）得意洋洋地紧随其后，他的右手握着刚拿到的“金苹果”，左手的火铳瞄准了地上的马里奥。艾吉奥见状连忙赶过去救援，结果被一枪击中栽落下来……


艾吉奥赶至城墙操作大炮轰击进攻的敌军

◆紧急出口（Emergency Exit）

醒来发现被城里的佣兵搭救，一行人朝着庄园方向撤退。由于身上负伤，艾吉奥不能攀爬和疾跑，血量也减少许多，好在身边有盟友帮忙清除沿途敌人。赶到庄园看到妹妹克劳迪娅遭受敌兵围袭，清除周遭的敌兵掩护她逃往庄园地下密道，途中不必与敌恋战，有佣兵来牵制他们。穿过密道在圣堂和母亲会合，保护这里的妇孺从庄园逃离，路上将马里奥叔叔遇难的消息告诉了母亲，让妹妹和母亲前往佛罗伦萨避难，自己动身赶往罗马。连夜驱驰，身负重伤的艾吉奥饥劳交困，眼前昏黑坠落马下……

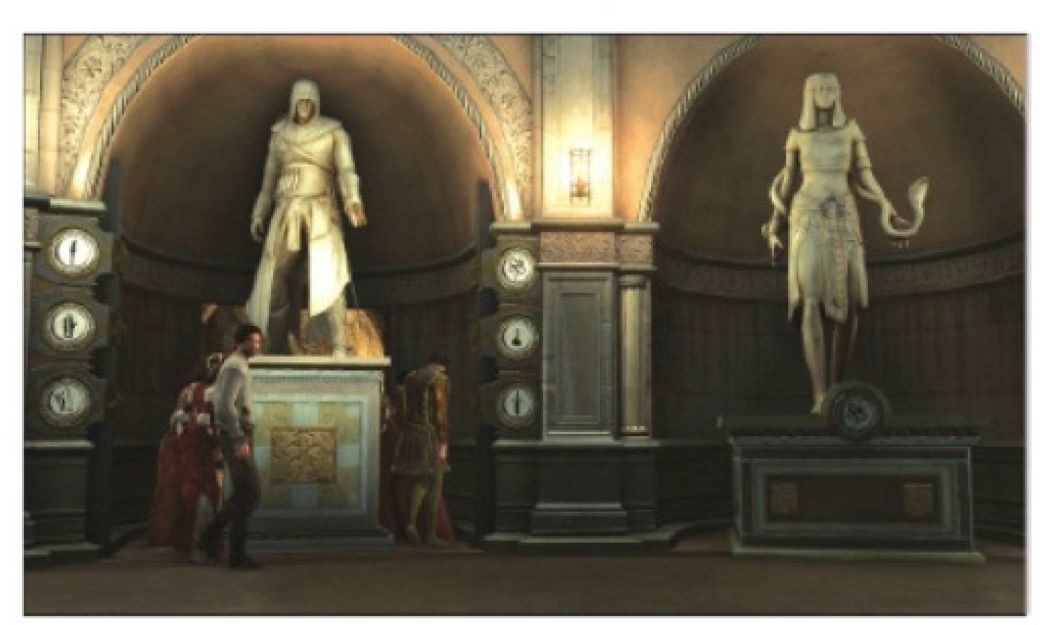
◆蒙泰利吉欧尼城（Monteriggioni）

回到现代，阿萨辛组织为了逃避圣殿骑士团（艾伯斯泰戈工业公司）的追杀，决定将总部搬到奥迪托雷庄园。戴斯蒙从虚拟机上醒来，露茜说在梵蒂冈遇到的女神提到过，那些神庙是防止地球出现重大灾难的关键，要想找到这些神庙，就必须拿到艾吉奥的“金苹果”。瑞贝卡研究艾吉奥的NDA序列，得知他在1507年间藏起了“金苹果”，由于戴斯蒙的记忆发生重迭无法读取，无法得知“金

苹果”的下落。肖恩（Shaun）认为是艾吉奥当时的心理困扰影响到了戴斯蒙，只有提高戴斯蒙的同步能力才能顺利进入到这段记忆。


罗马教皇军队的统帅西泽尔俘虏了卡特琳娜夫人，还枪决了叔叔马里奥

戴斯蒙跳下厢式货车的时候，发现已经来到了庄园外面。众人进入庄园别墅调查，准备在这里建立起临时基地。在大厅里找不到前往圣堂的路，戴斯蒙循着记忆残像找到庄园外的密道入口，当年艾吉奥和妇孺正是从这条密道逃出去的。


在地下圣堂里保护妇孺撤离庄园

◆奥迪托雷庄园密道（Beneath Villa Auditore）

来到一道栅关前，戴斯蒙的眼中再度出现残像，那些逃难人的身影。露西劝他分清现实和幻觉，专注于目前的世界。蒙斯蒙无法停止眼前的残像，不知道自己在变成疯子之前还能坚持多久。

戴斯蒙操作手杆升起栅门让露西爬进去，自己攀爬墙壁与她会合。往前看到更多的记忆残像，艾吉奥和克劳迪娅携手奔逃的情形。前面是两道升降机关，上去后爬一道竖梯下来，又是一道栅门，操作机关让露西翻滚进去，她困在一座淹水的大厅里。戴斯蒙从右侧的墙壁攀进大厅，操作机关吊起一块木板，露西借助它跳到前面平台。从水中游过去与露西会合，再从右侧的木板攀爬到前面的平台上，操作机关放吊桥让露西过来。两人来到大厅的末端，听到门外传来瑞贝卡和肖恩的叫声。沿通路继续行进，跳过两块悬吊的木板，前面是一道崩毁的桥，将露西抛到上方的起重机上，她会落下一道横梁，戴斯蒙凭此跳跃过去。前面楼梯通向的大门紧闭，从旁边的墙洞穿过去，爬梯子下到洞腹，戴斯蒙先攀到上边小屋开机关，露西得以通过。两人故技重施，利用起重机落下的横梁跳过断桥。戴斯蒙爬梯子下去，跳过水涧中的石头到附近的平台，沿墙壁的木板继续往上攀爬，扳机关升起平台，让露西过来会合。


现代的戴斯蒙一行来到奥迪托雷庄园前


庄园的地下圣堂成为他们的临时避难所

◆避难所（Sanctuary）

来到庄园地下圣堂，沿楼梯到圣堂入口开启鹰眼视觉，看到墙上有3组数字：1419、1420和1421，戴斯蒙想破了头也不知其中的意义。过去移开书柜让瑞贝卡和肖恩进来，大家在这里建立起临时基地，暂时圣殿骑士还找不到这里。瑞贝卡说这里的电压很弱，需要电力支持。跟着肖恩跑到户外，启动鹰眼视觉模式寻找墙壁上的电源控制箱，循着墙壁上的白色电线较容易找到，总共有4只。将电源箱全部装好，圣堂基地可以正常运作，伙伴们也开始忙碌工作了。此时戴斯蒙可以和肖恩、瑞贝卡、露西聊天，从他们口中了解有用的背景信息，也可以躺到虚拟机上继续读取艾吉奥的记忆，穿越回15世纪末的罗马冒险，还可以随时退出虚拟机回到现实世界。瑞贝卡为虚拟机安装了新程序，戴斯蒙可以在里面进行各式的模拟训练，从而解锁更多的挑战，他还能随时切换各个记忆片段，按照同步条件反复挑战任务，提升戴斯蒙和艾吉奥的同步率。

听完瑞贝卡对程序的解说，戴斯蒙读取艾吉奥的下一段记忆。



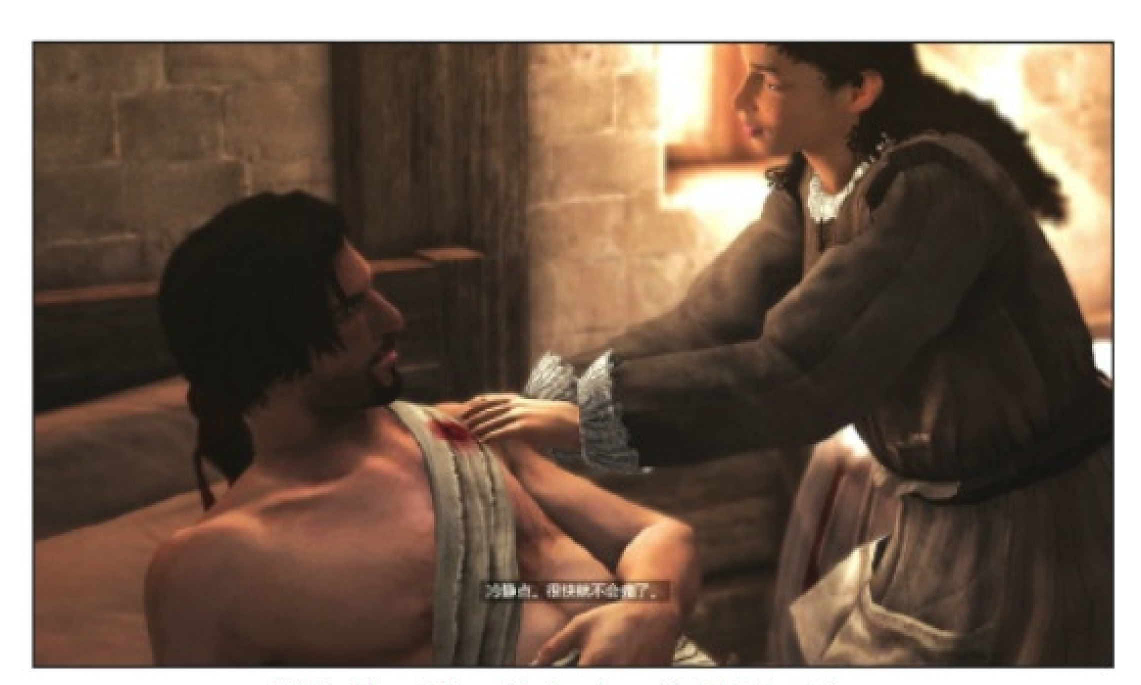
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

记忆序列2（Sequence 02）

艾吉奥悠悠醒转，一位美丽的妇人坐在床边为他清理创口。妇人说有个男子将他送到这里，并留口信让他前往奥古斯都大帝陵墓前见马基亚维利。这位神秘的男子还留了一套银白套装，护臂袖剑一应俱全。

◆和新的一样好（As Good As New）

完全同步：血量未低于1格。



醒来的时候一位妇人正为他清理伤口



在市集找医生购买药物疗伤

换上一身素装走出屋子，向妇人答谢道别。由于伤势未愈，艾吉奥的身体仍很虚弱，不能攀爬和跑跳。走下楼梯到市场找医生谈话，得到一些药物，解锁奔跑攀爬能力和地图上的医生坐标。按Q键调出道具转盘，服用药物将血量补满。攀爬到附近教堂的高塔顶端，这里是罗马的瞭望点，在地图上以老鹰图标来标识，鸟瞰周遭环境后解锁商家位置，在商店购买地图后，还会标注宝箱和旗帜的位置。从高塔上跃身而下，偷听到守卫要修理拒捕的平民，艾吉奥于是悄悄尾随在后面。和前作一样，混迹在人群里能够隐藏身形。跟踪目标脱离视野后有25秒的时间追上，否则会失去目标。目标的头顶有侦测刻度，黄色为安全，红色为警惕，红色全满会引发警报。

赶到广场杀光这群守卫，然后和绞刑台前痛哭流涕的男子说话，得知他的妻子遭到守卫的玷污并被吊在绞索上，这让艾吉奥想起被出卖绞死的父亲和兄弟，决定出手帮助这位男子为妻子收尸。

◆完美处决（Well Executed）

完全同步：用袖剑杀死目标。

刽子手伊尔·卡尼菲斯（Il Carnefice）威胁男子不得将妻子从绞架上放下来，否则把他也吊死。艾吉奥要男子准备收尸，自己前往山坡的小屋解决掉监视刑场的刽子手。由广场往北边的山坡爬上去，然后攀到屋顶，将武器切换为袖剑（2），锁定下面的目标（F），悄悄接近一跃而下刺杀（鼠标左键），再清掉其余的敌兵。

◆镇上新来的人（New Man In Town）

完全同步：将波奇亚卫队长扔到支架上杀死。

朝着地图上的感叹号行进，在奥古斯都大帝陵墓前见到马基亚维利。马基亚维利原以为艾吉奥死在庄园的袭击中，异地重逢感到很是惊讶，说绝不能让波奇亚家族的人知道艾吉奥在攻击中幸存。艾吉奥这时确定救他的另有其人，目前无法寻究那人的身份。跟随马基亚维利前往铁匠铺，从他手里拿到了点钱，按照嘱咐采购一些必要的装备，包括短剑和罗马肩甲。艾吉奥不想按照马基亚维利所说的，前往佛罗伦萨避难，认为只有打倒波奇亚家族和为他们卖命的圣殿骑士才有和平可言。马基亚维利警告他，罗德里哥冷酷无情，野心勃勃，为达目的不择手段，他的女儿鲁克丽西娅（Lucrezia）都被他培养成致命的武器。他的党羽遍及各地，其中不乏穷凶极恶之人，最有实力的当数罗德里哥的爱子，教皇军队的统领西泽尔，他视世间律法为粪土，强大的奥尔西尼和科隆纳家族臣服于他，连法兰西国王也是他的支持者。据马基亚维利所知，西泽尔正觊觎整个意大利，照目前情形来看他迟早会得逞。

跟随马基亚维利在罗马城中游览，现在西泽尔征服了这里，波奇亚家族的势力控制着整片城市区域，利用塔楼据点监控着平民一举一动，因此人们不能骑乘马匹穿行于罗马的大街小巷。艾吉奥打算解决掉附近塔楼上的卫兵，给马基亚维利来段即兴表演。在地图上的红色区域是限制区，在此区域行动会引起守卫的关注，除非跟随人群行动。接近门洞发现有3名守卫，其中头顶有白色＋号的家伙是卫队长，先杀普通守卫，然后上前抓住卫队长（Shift）扔到旁边的木架上杀掉。回去找马基亚维利，他说杀掉几个守卫是不会让平民帮助他们的，



艾吉奥决定帮助这位可怜的男子替妻子收尸

于是艾吉奥攀到塔楼将其烧掉（Shift），以此昭告民众此处的波奇亚势力已经瓦解，然后两人前往附近的马厩进行重建（在招牌处按E键）。

全城共有12处波奇亚势力区域，剔除方法都先杀卫队长再烧掉塔楼，如卫队长逃走可以暂离此区域，不久敌人会重置。


在杀掉卫队长后烧掉波奇亚塔楼

◆有来有去（Easy Come，Easy Go）

完全同步：无伤过关。

艾吉奥和马基亚维利在城中缓缓而行，一路讨论罗马的局势。艾吉奥认为杀掉教皇罗德里哥也无济于事，波奇亚家族的势力已经根深蒂固，必须连根铲除他们的权力根源。马基亚维利不寄希望于民众的力量，说老百姓是一盘散沙，靠他们无异沙中造塔。正说话的时候，艾吉奥的钱袋被小偷扒走了，马基亚维利笑了起来，叫艾吉奥赶快将钱袋追回来，他会在坎培多丘陵（Capitoline Hill）等着，他要在那里见联络人。艾吉奥望着小偷逃走的身影追去，接近的时候按住鼠标右键和Shift键将小偷扑倒。


竞技场外的守卫正要杀掉线人维尼西奥

◆谁得到了邮件？（Who's Got Mail?）

完全同步：在1分钟内抓住波奇亚信差。

前往地图的感叹号位置和马基亚维利会合，得知他的线人维尼西奥（Vinicio）应该已截获到那封波奇亚密信了，于是两人乘马前去找维尼西奥。穿过提托凯旋门来到竞技场外面，看到一群守卫正要杀维尼西奥，上前将守卫解决掉，得知那封密信还在旁边的信差身上，于是飞速追赶信差，在1分钟内追上并扑倒他（鼠标右键＋Shift）夺取密信。

◆卢波的科里皮（Crepi Il Lupo）

完全同步：无伤过关。

赶往图拉真浴场没有碰到马基亚维利，狼嗥中出现一群身裹狼皮的杀手，将他们全部清掉。这些狼人是罗穆卢斯的信徒（Followers of Romulus），艾吉奥决定在附近搜寻这些信徒的巢穴。

◆尼禄的大厅（The Hall of Nero）

完全同步：在8分钟内完成。

在浴场里找到一处暗道，这里需要进行连串的攀爬挑战。首先从身前的断柱起跳，左移背跳，再攀爬到左边的平台上扳机关，给大厅正中的池子注水，然后沿着逆时针方向前往大厅余下的3个角落平台扳机关给池子注水。最后将池子注满水，池底崩塌露出一个洞口。从洞口跃下落到底部废墟的水井中，这座圆形大厅有很多道栅门，现在只有一条通路可走。进走廊右转，攀爬到中间的石柱，跳到墙壁的石沿上，右移越过栅门来到大厅高处，沿墙壁顺时针攀爬，利用空中的吊灯荡进相邻的栅门里。接下来要翻越下道栅门，先攀到石柱上，纵身跃到空中的木梁上，越过栅门抓吊灯，转身落到水井大厅的木梁上，往前越过栅门找到一道大门。进到有一列雕像的走廊，地上的裂处燃起熊熊火焰。首先由右侧的柱子攀爬，再背跳到中间的雕像上，跳到左侧墙壁的木梁，沿着左侧墙壁往前攀爬，这时身下是火焰，大胆地回身跳到第2座雕像的断臂上，继而跳到走廊的右侧墙壁，再经过横杆落身到地面。往前走到横腰斩断的第4座雕像前，利用石块断柱和雕像跳到左侧平台，沿墙壁爬到走廊的末端。翻过栅门触发动画，在燃有篝火的圣坛大厅里，一名信徒的首领在暴戾的处决手下。此时艾吉奥身处圆形的有很多栅门的房间，有道栅门顶部有墙洞可以爬上去，穿过短暂的走廊，利用石柱跳到墙壁上，穿过墙洞跳回圆形房间，利用墙上的铁环背跳到中央的圆柱平台上。攀到圆柱顶部，背跳到空中的横杆上，落身到一扇窗户上，跳落走廊来到那间有篝火的圣坛大厅。在这里由篝火后面的石椅起跳，利用墙壁的边沿、横杆、阳台和大厅的柱子，一路逆时针攀跳到石椅右侧的壁画上，再攀跃到石椅顶部的阳台，抵达方才信徒首领现身的地方。


在浴场废墟中遇到一群身裹狼皮的杀手

进到屋子从箱子里拿到卷轴和1把钥匙，卷轴上写着罗穆卢斯传下的宝甲就藏在旁边的铁门后，那道门需要6把钥匙

才能开启。此任务后，大地图上解锁5座古墓的地点，可进行“罗穆卢斯的信徒”系列支线任务，每座古墓藏有1把钥匙，集齐钥匙就能拿到布鲁图盔甲套装和武器。


探索罗穆卢斯信徒的古墓巢穴

◆罗马地下城（Roman Underground）

离开圣坛见到马基亚维利，他说这些异教徒开始扰乱罗马的秩序，把人们赶进教堂的怀抱里，他怀疑那些狼人信徒的身后有波奇亚家族的支持，只是苦无证据。艾吉奥将那封密信交给他，得知这封信需要一种代码表来的解密，否则无法看懂。艾吉奥问起阿萨辛在罗马的盟友，然后跟随马基亚维利来到一处地道入口。在罗马各处有很多这样的地道口，不过大都毁坏了，花钱修缮后使用它们能迅速抵达城中各处角落，免去奔波之苦。


这位将军是佣兵头子巴托洛缪的表弟

跟随马基亚维利进入地道，前往台伯岛的藏身处，这里是法比奥·奥尔西尼（Fabio Orsini，前作中佣兵头子巴托洛缪的表弟）的地盘，他将这里的储藏室借给阿萨辛，作为抵抗罗马波奇亚家族势力的基地。有了大本营，马基亚维利很急切地要攻打波奇亚，艾吉奥说卡特琳娜夫人下落不明，“金苹果”也落到了波奇亚家族的手上，发动进攻还为时尚早，现在当务之急是寻找合作的盟友。据马基亚维利介绍，这里的佣兵团陷于与西泽尔的法国盟军的战斗自顾不暇。姬女公会经常有红衣主教和其他的罗马权贵光顾，可慵懒的老板不肯为阿萨辛提供重要的情报。盗贼也不喜欢和阿萨辛沟通，不知为何。艾吉奥决定亲自出马，前去联络佣兵团、姬女公会和盗贼公会的人，如果能得到他们的支持，那么消灭波奇亚家族就有更多的胜算。

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD 记忆序列3（Sequence 03）

艾吉奥此时要分别和佣兵、姬女和盗贼的首领接触，取得他们的信任和协助。这3个派系势力的任务完成顺序随意，获得某个派系支持后，就能在行动中雇佣他们，比如佣兵可以帮忙清理守卫，姬女和盗贼能引开守卫的注意力。

每个派系的总部都有一块黑板，从上面可接受该派系独特的挑战，达成各种苛刻的条件能获得额外的奖励，比如雇佣的折扣、唯一的武器。

◆高风险谈判（High-Stakes Negotiation）

完全同步：不要游泳。

前往“玫瑰花开”找老板娘索拉里（Solari），得知她被一帮奴隶贩子抓走了，那些贩子向“玫瑰花开”索要2500元赎金。艾吉奥连忙去凑钱，采用扒窃、经营商铺或搜刮宝箱的途径攒够这笔款项，然后去码头找奴隶贩子赎人。来到码头把钱交给奴隶贩子，没想到他们将索拉里撕票，还想干掉艾吉奥，原来他们是受西泽尔指使的。将围来的奴隶贩子清掉抢回2500元，返回“玫瑰花开”发现母亲和妹妹克劳迪娅正和姑娘们聊天，原来她们是受马基亚维利的指引找来的，想帮艾吉奥解决这边的事情。由于老板娘索拉里已死，现在“玫瑰花开”群凤无首，妹妹凭借着替叔叔掌管奥迪托雷庄园的经验，愿意主持这里的大局使情报网得以正常运作。艾吉奥拗不过妹妹的性子，无奈地应允此事，并要求她们尽一切所能查出卡特琳娜夫人的下落。

“玫瑰花开”的姬女说老板娘被奴隶贩子绑架了

艾吉奥打算修缮“玫瑰花开”，到附近广场找建筑师谈话，花费抢回来的2500元将“玫瑰花开”修整一新，从此“玫瑰花开”声名远播，成为罗马最有人气的红楼。

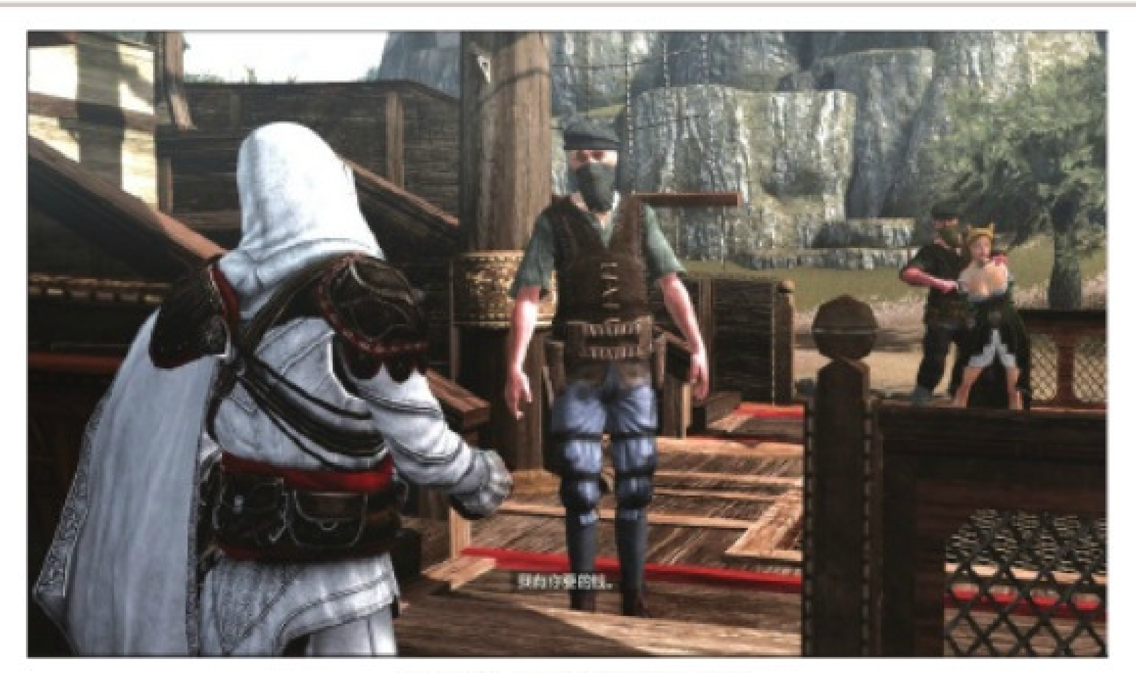
此任务后找母亲玛丽亚谈话，解锁额外的姬女支线任务。行动中可以雇用姬女藏匿行踪或引开守卫，在地图上的一些无人的派系建筑也可花钱买下让姬女进驻。

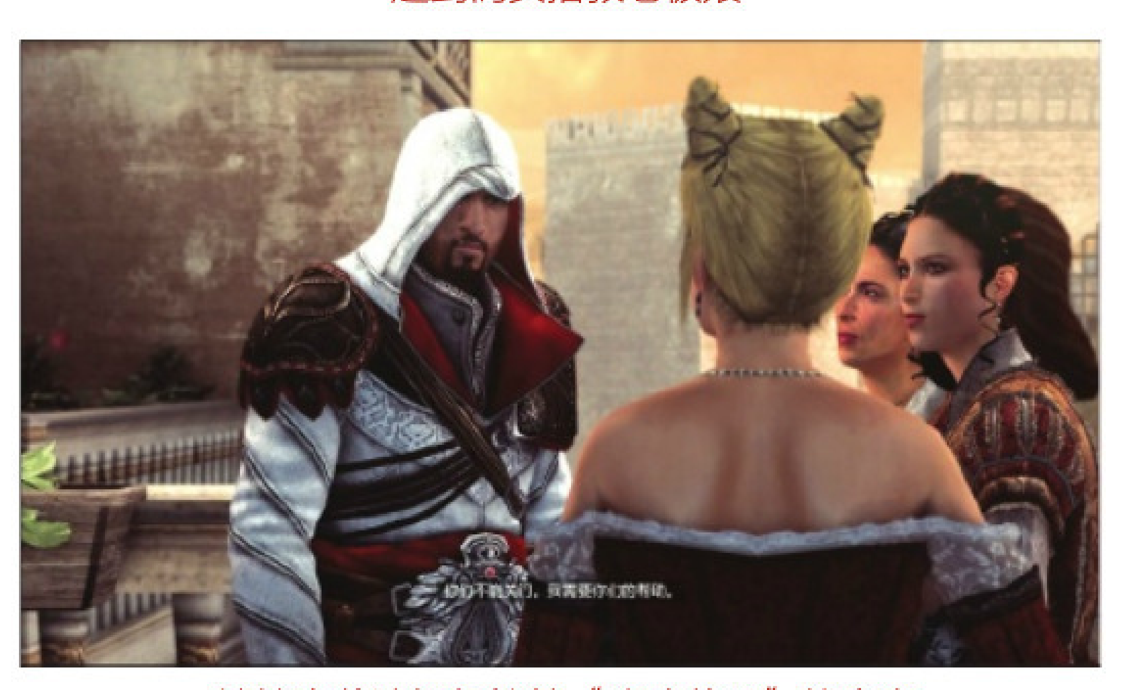
◆进退两难（Between a Rock and a Hard Place）

完全同步：仅杀死波奇亚卫队长。

来到佣兵营地见到粗犷豪迈的老朋友巴托洛缪（Bartolomeo D'Alviano），还有他夫人潘塔西丽亚（Pantasilea）。两人寒暄后谈起佣兵团和法国人之间的战争，这时一名佣兵

跑来说前线告急，巴托洛缪抄起爱剑碧安卡跑了出去。潘塔西丽亚向艾吉奥介绍说，战争的情形正如马基亚维利所说的不容乐观，现在佣兵团腹背受敌，如果能攻破波奇亚方面的阵地，佣兵团便能将兵力集中起来对抗法军。艾吉奥决定助其一臂之力，只身前去刺杀波奇亚的卫队长。在开始无视其他士兵，径直追赶逃跑的卫队长，扑过去将其杀掉，然后将附近的波奇亚塔楼烧掉。回到佣兵营地见巴托洛缪，他高兴地说将法军杀得屁滚尿流，同意协助艾吉奥的行动，艾吉奥委托他密切关注罗德里哥和西泽尔父子的一举一动，然后和附近的建筑师谈话重建佣兵营地。


赶到码头搭救老板娘


妹妹克劳迪娅想接管“玫瑰花开”的生意

和巴托洛缪谈话，此后艾吉奥可到兵营的地下决斗场打比赛来赚取奖金，和潘塔西丽亚谈话解锁额外的鸽笼暗杀任务。在以后的行动中艾吉奥可雇用佣兵，并能花钱让他们进驻到派系建筑里。

◆双重间谍（Double Agent）

完全同步：别在减少恶名度时被守卫发现。

前往盗贼公会遇到盗贼首领“狐狸”博尔佩（La Volpe），他不肯接触阿萨辛的原因是怀疑马基亚维利是叛徒，说马基亚维利是教皇宫廷的大使，同时也是西泽尔的座上贵宾，并且在奥迪托雷庄园遇袭事件中早一步撤离，就证明了这一点。艾吉奥对他的指证不肯轻信，要他提供更多的证据，这时“狐狸”的手下赶来，说马基亚维利正在特拉斯泰韦雷（Trastevere）和某人会面，于是两人赶往那边调查。在广场附近的屋顶和“狐狸”会合，两人看到有名波奇亚守卫偷偷递给马基亚维利一封信。马基亚维利离开后，一群盗贼攻击守卫后逃走，有名叫克劳德（Claudio）的盗贼负了重伤，附近的屋顶出现大批弓弩手，“狐狸”连忙跳下去解救。

将武器换成火枪、弓弩或飞刀，迅速射杀6名弓弩手，然后带着负伤的克劳德离开现场。此时艾吉奥的恶名值全满，守卫一旦发现会全力攻击，要利用移动的人群来隐藏身形，避开守卫的视线。当艾吉奥闪进人群时，脚下有白色的光显示，同时人群变成灰色，表明他此时处于匿踪状态，不会被附近的守卫发现。

在佣兵营地见到巴托洛缪夫妇

将克劳德送到码头脱险，接下来要解除恶名通缉状态，这里共有3种方式：撕下悬赏告示，悬赏告示在地图上显示为海报图标，每份能降低25%的恶名值；贿赂传令官，他在地图上显示为人头图标，每贿赂一名花费500元，降低50%的恶名值；杀害政府官员，他在地图上显示为眼睛图标，每杀一人降低75%的恶名值。将恶名值消除掉后，恢复隐秘身份回去找“狐狸”商量合作事宜，“狐狸”虽然仍对马基亚维利心存疑虑，但看在艾吉奥拍胸脯保证的分上答应跟阿萨辛合作，两人商量如何修缮公会的旧房子。

前去找附近的建筑师谈话，将盗贼公会改造成一间酒馆，将旁边的地道入口也修复好。在盗贼公会里再次与“狐狸”谈话，委托他帮忙调查“金苹果”的下落。在盗贼公会调查发亮的物件可接额外的盗贼支线任务，并且在以后的行动中可以雇用盗贼扰敌和助战。

◆收集情报（Collective Intelligence）

在完成以上3个派系的任务后，回到基地见马基亚维利，他从线人那里得到1份有价值的情报，西泽尔招募来几名圣殿骑士特务，解锁圣殿骑士特务系列支线任务。在屋子里还见到克劳迪娅、巴托洛缪和“狐狸”博尔佩，3人将打探来的情报告诉艾吉奥。巴托洛缪说教皇罗德里哥和西泽尔在圣天使堡（Castel Sant'Angelo）。“狐狸”的密探说“金苹果”被秘密交给某人进行研究，该人的身份仍在调查中。克劳迪娅说卡特琳娜夫人将在下周移监至圣天使堡的牢房中。马基亚维利建议前往卡斯特罗区行动，寻机刺杀教皇和西泽尔，并警告艾吉奥不要再心慈手软重犯密室中的错误，这次必须一击成功。随后克劳迪娅、巴托洛缪和“狐狸”也赞同马基亚维利的意见，艾吉奥对他们承诺不会再剑下留情。谈话结束后，到隔壁房间找建筑师谈话，完成这段记忆的同步。

记忆序列4（Sequence 04）

在接受下面任务前，建议购买足够的装备和补给药品，因为接下来的4个任务是连续进行的，没有机会在罗马城中漫游。强烈推荐购买弓弩，以及箭矢和飞刀等消耗品，在裁缝铺可购买飞刀腰带和箭袋，来增加飞刀和箭矢的携带量。

◆城堡摧毁者（Castello Crasher）

完全同步：全程匿踪不被发现。

艾吉奥和马基亚维利赶到卡斯特罗的广场，看到鲁克丽西娅正把卡特琳娜夫人押进城堡。艾吉奥担心波奇亚会用酷刑折磨她，想先去拯救她，而马基亚维利认为罗德里哥和西泽尔才是首要目标。艾吉奥说卡特琳娜是强大的盟友，如果能在她落难之时帮一把，他日定会投桃报李，而马基亚维利仍不为所动，要他先去杀了教皇和西泽尔再说。



在台伯岛的秘密基地里收集大家探得的情报

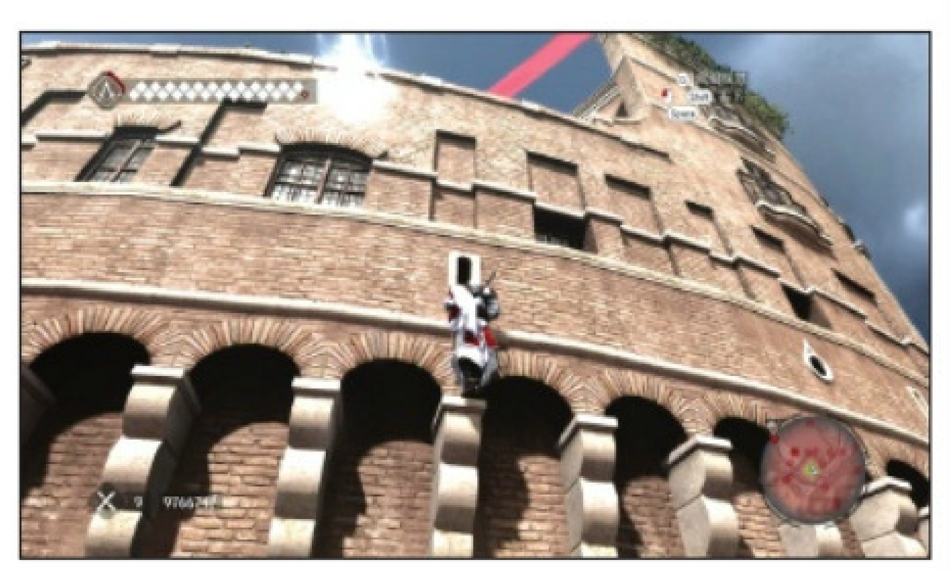


在桥头看到卡特琳娜夫人被鲁克丽西娅押进圣天使堡

接下来的行动要达成完全同步，需要全程不被守卫发现，因此建议在任务之前买好弓弩，用它远程射杀省时省力。途中仅杀那些视线能看到艾吉奥的守卫，巡逻队或聚堆的敌兵都可避开。从起始点爬至桥下，利用河中的木桩跳到围墙边，前面院落是限制区域，此时雷达上有黄色的导航点，沿着它的指示走。翻过围墙躲到草堆里，暗杀掉临近的巡逻兵，再用飞刀杀掉余下两名，记得搜尸补充飞刀。跑到角落爬竖梯上屋顶，这时听到西泽尔和手下在院子里说话。

从导航点处攀爬到城墙边缘，将旁边的守卫抛下后继续前行，将屋顶的守卫暗杀掉。沿围墙往左走，爬到内侧的木台上，纵身刺杀下面的巡逻兵，再利用横杆沿主堡外围顺时针跳过去，注意对面屋顶守卫的视线，趁其转身时再跳，在其面对时找障碍躲避。攀至屋顶将守卫扔下去，再纵身跃下杀掉另一侧的守卫。利用空中的绳索走到主堡的墙外，利用壁上的边沿和杆梁沿逆时针方向攀跳，透过窗户看到西泽尔和鲁克丽西娅这对兄妹在乱伦调情，言谈中西泽尔透露想染指意大利的王冠，让妹妹去说服父亲给他调拨足够的资金。鲁克丽西娅说罗德里哥已离开了圣天使堡，这意味艾吉奥此行的暗杀目标只剩下西泽尔了。

往前继续攀爬，有几处要用Shift键落下去，下坠途中再按住Shift攀住边沿。往前发现西泽尔离开圣天使堡，此行的两个刺杀目标都不在，看来马基亚维利要再次失望喽。艾吉奥打算前去营救卡特琳娜夫人，往前爬到牢房外，透过窗户看到妒火中烧的鲁克丽西娅进入牢房，敲了卡特琳娜一棍带着牢房钥匙离开。往上攀到天台，再沿墙壁往左侧移动，落身到庭院解决掉巡逻的守卫，穿门进到主堡内部。沿楼梯向上



沿着天使堡的墙壁攀援上去

走，清掉沿途的守卫找到卡特琳娜的牢房。卡特琳娜怕激怒西泽尔对佛利人民不利，不想跟随艾吉奥离开，而艾吉奥问明鲁克丽西娅的房间位置，动身前去搞牢房的钥匙。

◆荡妇（Femme Fatale）

完全同步：总血量损失不超过10格。

来到外面的庭院，看到鲁克丽西娅正和彼得罗（Pietro）偷情，结果被守卫撞见，彼得罗仓皇逃走。鲁克丽西娅却让守卫将此事报告给西泽尔，原来她只是想让西泽尔吃醋，彼得罗不过是个被她玩弄掌股的倒霉蛋。利用右侧的墙壁越过栅栏过去和鲁克丽西娅谈判，只要放走卡特琳娜就不会伤害她。鲁克丽西娅自然不肯轻易就范，喊来守卫围击艾吉奥。

将守卫清光，过去劫持鲁克丽西娅（Shift）缓缓往牢房移动，途中她会试图逃跑，追上去重新制服她。途中还会遭遇几批守卫，放下她清敌，再继续劫持她行进。抵达牢房用钥匙打开牢门，然后将鲁克丽西娅关了进去。

◆我们肩上的责任（The Burden We Carry）

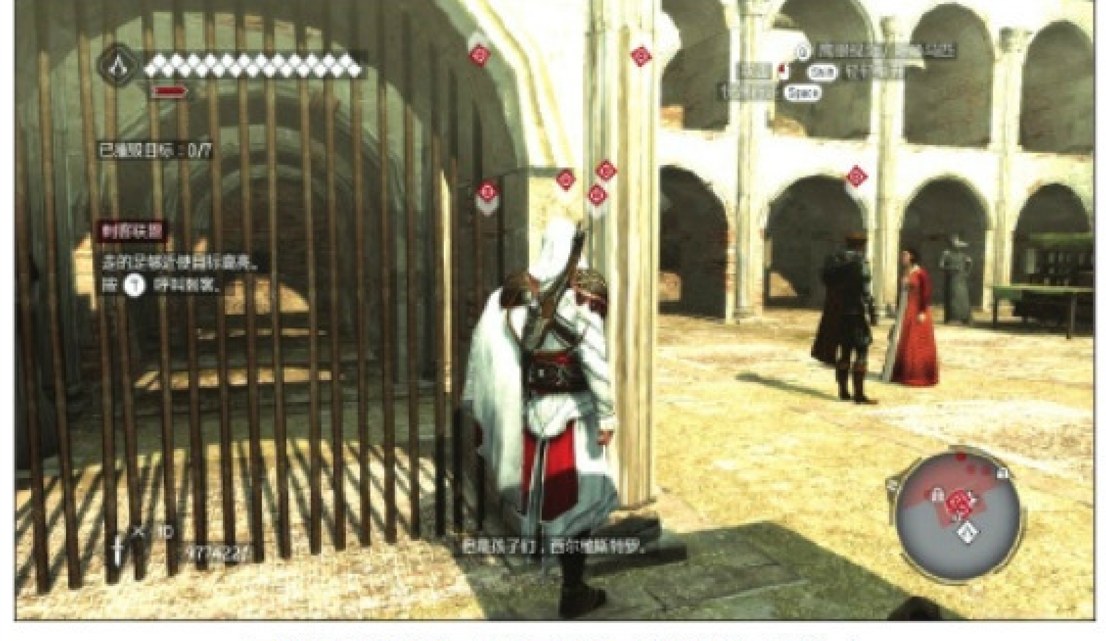
完全同步：全程匿踪不被发现。

由于卡特琳娜的腿被鲁克丽西娅打了一棍，造成她行动不便，艾吉奥只能抱着她逃



抱着卡特琳娜逃离牢房区域


两人策马冲过了天使堡前的大桥


尾随奴隶贩子萨巴蒂尼找到他的巢穴

跑。在逃跑途中的导航点附近会有守卫出现，若想达到完全同步，需在发现守卫时放下她，暗杀清路再带她继续行进，注意暗杀过程中不能离卡特琳娜过远，否则会任务失败。在路上，卡特琳娜问艾吉奥为何要救她，现在佛利城被罗马攻占，可以说她已经毫无用处，当初庄园的春宵缠绵也只是想联合他来对抗教皇军队。来到主堡外的院落，分别到两侧暗杀巡逻兵，用曲柄机关升起两道闸门，两人乘马逃离圣天使堡。

◆佛利的守护者（Guardian of Forli）

完全同步：达成五连杀。

两人逃离城堡后，艾吉奥留守桥头抵挡追来的守卫，让卡特琳娜有足够的时间逃离险境。坚持90秒后圣天使堡不知为何发生了爆炸，大批守卫撤离回城堡，艾吉奥清除残余的敌兵便可逃离现场，消除恶名后返回基地。

◆人民的臂助（Man of the People）

完全同步：总血量损失不超过5格。

回基地看到医生正为卡特琳娜治疗腿伤，是“狐狸”带她回来的。马基亚维利走进屋子，他对卡特琳娜的归来不是那么的关心，听到罗德里哥和西泽尔仍然存活的消息让他的心情很是低落。艾吉奥说目前还不是总攻的时候，建议将重心放在削弱波奇亚家族的影响力，同时发展反抗阵营的势力。

艾吉奥和马基亚维利在桥头散步，望着街头那些被波奇亚势力欺压的人们，艾吉奥打算招募他们加入阿萨辛阵营。自此，在地图看到招募刺客（Recruit Assassin）的图标时，前往该地解救受压迫的平民便能将他们招募到刺客联盟。刺客有两种用处，一是协助战斗和暗杀，二是进行契约任务来赚取奖金，以及获取商店收集任务的道具。刺客在战斗中能够积累经验升级，升级后拥有更高的攻击和防御能力，并且装备会有更新。刺客升至9级，练满3500点经验后可以在基地转职为专业刺客。

本任务需要招募到2名刺客，前往两处地点解救市民，然后将其招至麾下，损血量不超过5格便可达到完全记忆同步。

招募到刺客后，左上角的血格下方会出现红色箭头标记，它是刺客信标，代表可以召唤刺客的次数。在锁定刺杀目标后按T键，刺客会出现刺杀目标，在战斗中按T键也能召唤刺客来助阵。刺客信标随着招募的刺客数量而增加，使用后慢慢恢复，当新兵死亡或外出执行契约任务时，刺客信标会减少。刺客最多12个，每剔除一区域的波奇亚势力，便能多招募1名刺客。拥有3个刺客信标后，长按T键可以一次消耗3个信标，召唤箭雨瞬杀范围内的敌人。

刺客还可进行契约任务，前往鸽笼或基地指派刺客完成契约任务，若能完成星号标记的任务还能得到商店收集任务的道具。契约任务主角不能参与，经过一定时间会判定结果，成功与否与刺客的等级和任务的难度有关，因此在高难度的任务中最好多派高等级或多名刺客参与。

◆惯犯（Serial Offender）

完全同步：指派刺客杀掉目标。

在一片民居废墟里发现被杀害的女孩，询问得知凶手是马尔法托（Malfatto），沿着导航点找到一身黑衣的目标，锁定后召唤刺客部下除掉他。


意外的遇到老朋友达芬奇，可向他购买双袖剑等装备

◆被当作货物的人（Human Cargo）

完全同步：指派刺客杀掉目标。

在码头边有位哭泣的小男孩，说母亲被萨巴蒂尼（Sabbatini）带走了，艾吉奥答应将他母亲带回来。前往指定地点用鹰眼视觉找到萨巴蒂尼，保持安全距离尾随在他身后，当他停留脚步回身瞭望的时候，混迹在人群里，或找掩体隐蔽身形。一路跟着他到达羁押奴隶的地方，召唤刺客杀掉他，释放所有奴隶。最后跑到附近的鸽笼处，给手下的刺客指派契约任务。


跳上敌人驾驶的马车夺取机关炮


操作机关炮轰杀身后的骑兵

◆一位出乎意料的来客（An Unexpected Visitor）

艾吉奥正在罗马的街道上闲逛，忽听有人呼唤他的名字，循声找到久违的老朋友莱昂纳多·达·芬奇（Leonardo Da Vinci）。波奇亚家族正在逼迫他研制新式的武器装备，西泽尔打算用它们来武装罗马军队。达·芬奇交给艾吉奥一份监督武器开发的圣殿骑士的名单，希望他能去将这些武器毁掉。达·芬奇还透露另一个消息，西泽尔曾将“金苹果”交给他研究，然后罗德里哥拿走了它，如今不知所踪。艾吉奥劝他不必担心，自己迟早会将它拿回来的，只是之前达·芬奇为自己制作的各种装备设计图都丢了，达·芬奇说他设计过的东西不会忘，只需出点成本钱他会重新打造这些东西。说话时神秘兮兮地在椅子上做了个手势，让艾吉奥坐在那里，此时可在3种装备里挑一件让其打造。

◆作战计划（War Plans）

完全同步：派遣佣兵进行一场战斗。

为了摧毁达·芬奇所设计的武器，艾吉奥需要杀掉圣殿骑士监工，取得标示武器所在位置的地图。前往刺杀地点，在附近找到一群佣兵，接近时按E键雇用他们，他们会自动跟随，找到圣殿骑士按F键锁定他，再按E键命令佣兵冲上去攻击。

◆超级兵器（Outgunned）

完全同步：摧毁设计图之前不杀害任何人。

沿着导航点找到存放达·芬奇所设计的机关枪的所在地，这是一种仅仅在几秒内就能屠杀百人的超级兵器，此任务需要全程匿踪，一旦被发现就会记忆中断。

从开始处飞身落到草丛中，攀至屋顶，等前面屋顶的守卫转回身，跑到他的下边，等他再转身，攀上去翻到左边屋顶，落身到屋子后面。在街道屋前站着1名重甲兵，不用理会他，从街道末端攀到对面屋顶，往回走，用烟囱掩住身形，等对面的士兵回身从绳索走过去，再找烟囱躲着，等士兵转身纵身跳到下面的草堆。溜到旁边的小巷里，等门口的重甲兵转身进去，悄悄的跟随进院落，注意不要被屋顶的士兵看到。在棚屋的墙上找到设计蓝图，烧毁它。从棚顶攀爬到里层库房的屋顶，落身下去点燃里面的火药桶，在时限内沿着导航点逃离院落。轰隆的爆炸之后，守卫会驾驶着马车载着仅存的1挺机关枪逃离，艾吉奥连忙翻身上马，沿着山路展开追逐。骑马的时候同时按住鼠标右键和空格键，能加快马匹的奔跑速度，左右移动躲闪守卫火枪的射击，当有滚木落下的时候需要沿旁边的道路追击。追到一定程度，艾吉奥跳上马车解决掉2名守卫，然后驾驶马车奔逃，两侧会有骑兵追上来，左右摆动车厢将他们挤落马。跑到一定程度，身后的追兵更多，艾吉奥跳到马车后面操纵机关枪射杀追兵，注意敌人的红线表示即将射击，争取在开火之前击杀他们。艾吉奥受伤的话，及时调用道具菜单吃药回血。在杀掉一定数量的敌兵后，艾吉奥将马匹和车厢分离并纵马而去，回身用火枪引爆车厢上的火药桶将机关枪摧毁。

此任务之后开启“战争机器”（War Machines）支线任务，在地图上用L表示。这一系列任务是要破坏达·芬奇发明的各种武器，包括加农炮、飞行器等，达成所有任务后会得到一张降落伞的设计图，然后到裁缝铺购买降落伞，之后从高处跳下时可使用降落伞。


几个人在秘密基地拟定对抗波奇亚家族的战略计划

◆计划（The Plan）

回到基地见到马基亚维利、“狐狸”博尔佩和克劳迪娅，只有巴托洛缪在和法军交战没有到场。此时马基亚维利在基地里为艾吉奥准备了鸽子和地图，从此艾吉奥可以在基地对刺

客部下指派契约任务了。

艾吉奥说出自己的计划，一方面切断西泽尔的资金来源，使其失去军队的支持，他会空手回到圣天使堡；另一方面要除掉法国将军，这样巴托洛缪就会逼迫法国人退守，放弃通往天使堡桥梁上的岗哨。“狐狸”说西泽尔的资金来自被称为“银行家”的人，克劳迪娅透露有位经常光顾她们店里的参议员叫埃吉迪奥（Egidio Troche），这位参议员欠了“银行家”点钱，“银行家”对此很是不满。“狐狸”还有一则线索，圣天使堡有一个侧门入口，钥匙在鲁克丽西娅的情人彼得罗手里。艾吉奥拟定战略，成竹在胸，踱到屋外遇到准备离开的卡特琳娜夫人，她认为自己失去了佛利城，对谁也没有用处了，准备回家和孩子们相聚，等待领地归还的那一天。策马离去时她朝艾吉奥挥舞着手臂，口中喊道：“阿萨辛必胜！”

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD 记忆序列5（Sequence 05）

在接受本记忆序列的第1个任务前，建议招募6名刺客，这样就拥有3个刺客信标，并且身上至少有3000元钱才能接受第2个任务。

◆逃避债务（Escape from Debt）

完全同步：护送参议员时不被发现。

前往“玫瑰花开”找妹妹克劳迪娅，问明参议员埃吉迪奥的位置，然后往参议院宫殿（Capitol Hill）行去。在广场的喷泉南边找到埃吉迪奥，不过他的处境有点不妙，“银行家”派来波奇亚守卫找他催债，并出手修理了他一顿。将那几名守卫解决掉后，埃吉迪奥上前道谢，艾吉奥道明来意，说要带他离开这里详谈。在途中两人遭遇守卫的攻袭，需避开或是清除掉那些守卫，才能确保埃吉迪奥的安全。本任务的完全同步条件是全程匿踪状态，在遭受攻击时可召唤刺客部下来协助，这样艾吉奥就不必出头露面了。在每次召唤刺客之后，不妨稍事休息，等候刺客信标恢复再继续行走。前两个藏身点都有守卫监视，到第3处才算是安全的避难所。艾吉奥说要找“银行家”，埃吉迪奥说得带着钱才能见到他，他现在身无分文，并且也不知道“银行家”的具体所在，得带着钱和他的部下接洽。

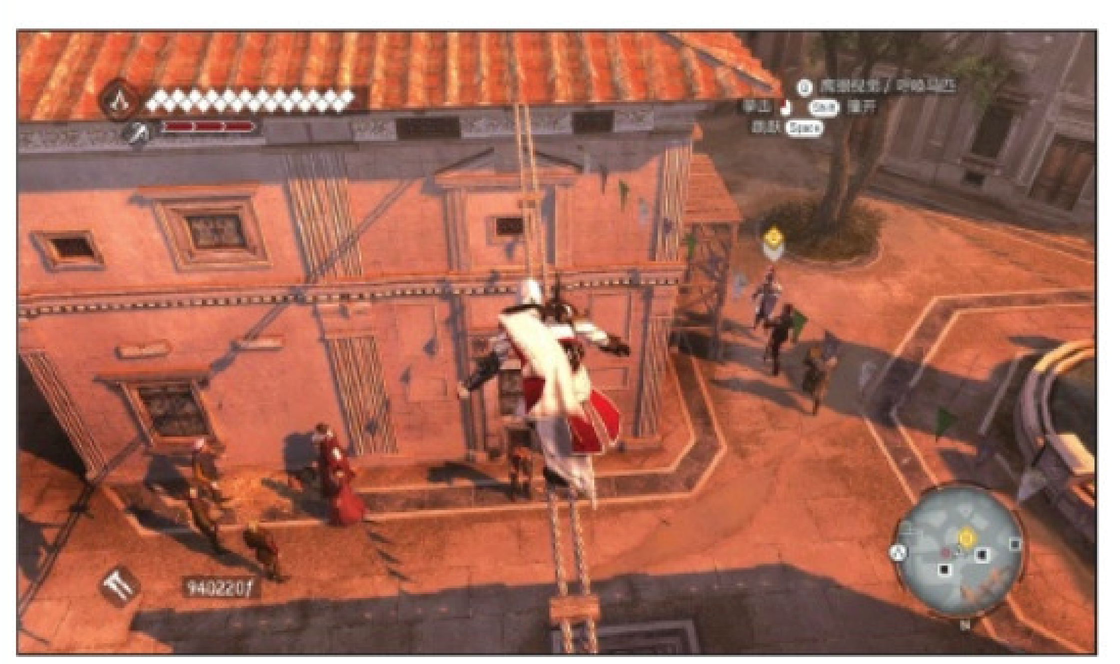


护送参议员前往安全地点

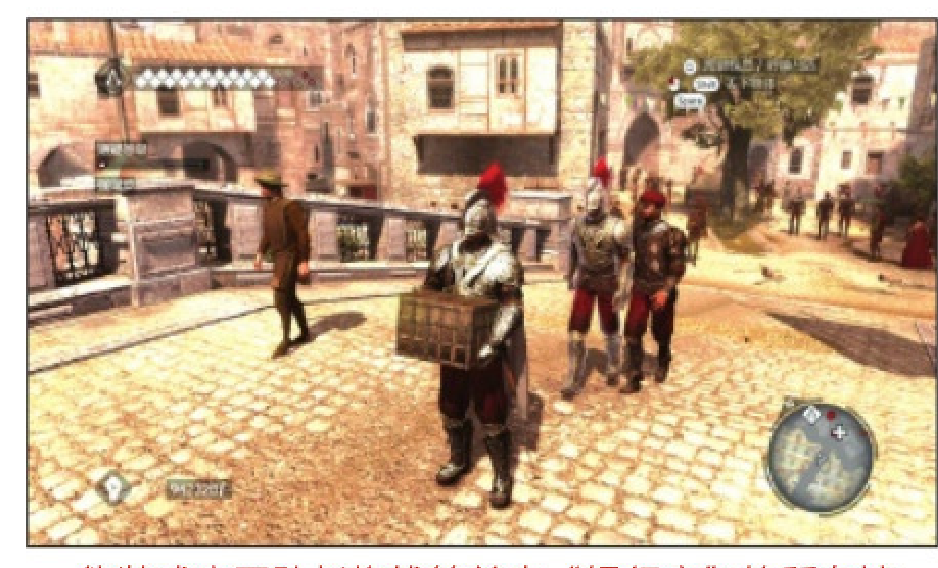
◆追随财富（Follow the Money）

完全同步：追踪参议员时不被发现且不落地。

将3000元交给埃吉迪奥，他动身找“银行家”还钱，两名守卫会带着他沿街道行走，艾吉奥一路尾随过去。这个任务的完全同步条件是在不被发现的前提下始终保持屋顶行动，并且在目标脱离视线后要在25秒内追上他。建议使用飞刀或弓弩来解决屋顶的守卫，背对且距离较近的用袖剑。最后埃吉迪奥被领进了罗马万神殿（Pantheon），一名守卫接过箱子往里边行走，艾吉奥需通过屋顶潜进万神殿，此时已完成跟踪，落地不影响完全同步。绕到万神殿的后面，由最右边的断柱起跳，一路攀爬到穹顶，透过圆窗望到守卫将钱箱放到地上。从窗口沿着边沿和金色钉饰往下爬，落地后绕到那名守卫身后刺杀。艾吉奥换上守卫的头盔和服装，抱着钱箱往外面走，被其它守卫当成了老大。这时参议员正要被守卫们处决，艾吉奥阻止守卫救了埃吉迪奥一命。



在屋顶跟踪前去还债的参议员



伪装成守卫队长抱钱箱前去“银行家”的所在地

◆当在罗马……（When in Rome...）

完全同步：3分钟内抵达目的地。

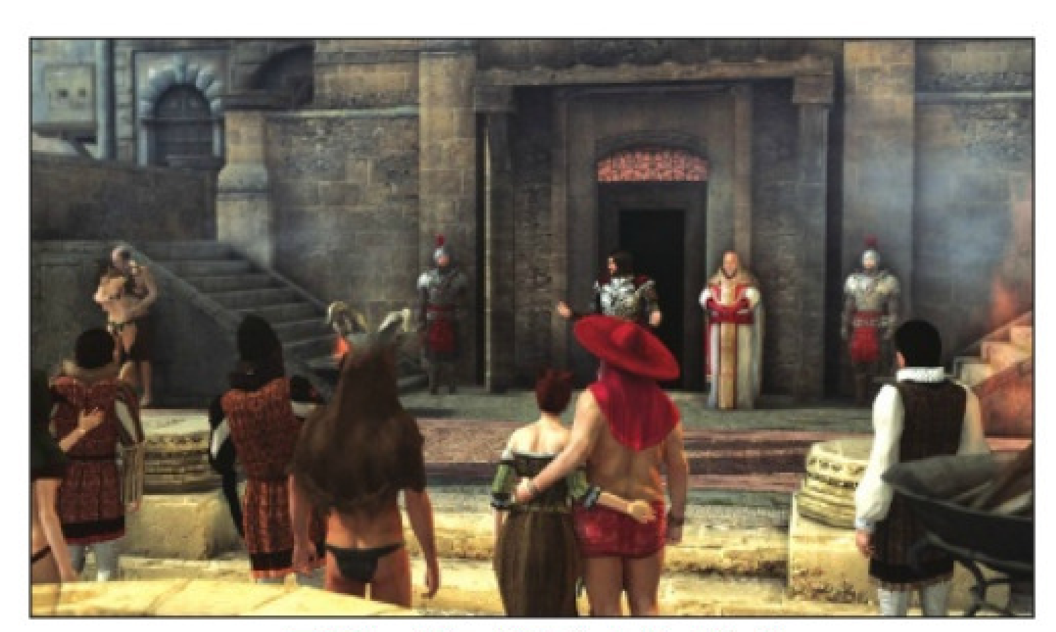
现在艾吉奥抱着钱箱朝“银行家”的所在地行走，需要通过他人的对话来判断正确的路径，如果走错路会引起旁边守卫的怀疑，屏幕右侧的怀疑量度会增加。如果走对路线的话，守卫会说一些肯定和热烈的台词，走错则是嘲讽和冷淡的话。比如走对时会说“我们现在走在正确的道路上（Now we're going the right way）”“不久我们就能走到了（Soon we'll be there）”“希望他们能让我们进去（I hope they let us go inside）”“很快我们就能参加派对了（Soon the party will be all

around us）”等等。若想在3分钟抵达地点，建议先探几回路，记住路线后再一气呵成，达到完全同步。

◆来去无踪（In and Out）

完全同步： 坐在长椅上匿踪刺杀银行家。

艾吉奥在桥头将钱箱交给了另一名守卫，只需跟踪他就能找到“银行家”，可是另一群守卫已经发现了万神殿的守卫尸体，知道艾吉奥是伪装的，会沿途搜索他的行踪。接下来的行动需要全程匿踪，由于艾吉奥的恶名全满，一旦被守卫发现便告失败，他最好雇用姬女来掩护身形，如果她们被守卫拉走，及时混到附近的人群里移动，寻机雇用另一批姬女。跟到一处院落后，看到赤身露体的“银行家”正参加西泽尔举办的狂欢宴会，他是西泽尔的哥哥胡安（Juan Borgia）。“玫瑰花开”的姑娘们引开守卫的视线，将钱箱偷偷运走，而艾吉奥也利用她们的掩护悄悄来到胡安的宴会场所。西泽尔在发表演说后和教皇罗德里哥离开现场，胡安留在这里继续纵酒寻欢。艾吉奥开始行动，跳到旁边的草堆里解决掉附近的守卫，翻墙过去避开守卫的视线，雇用角落里的一群姬女，诱开站在小舞台附近的守卫，混入人群后坐到墙边的长椅上，等胡安走过来动手刺杀，而后迅速撤离现场。



西泽尔在狂欢聚会上发表演讲



坐在长椅上等“银行家”经过时出手

◆循踪而至的客人（Paper Trail）

回到“玫瑰花开”，在门口看到两位慌张惊恐的姑娘在哭泣，她们说在带钱箱回来的时候被一群守卫盯梢了。艾吉奥暗道不妙连忙闯进大厅，看到里面躺着满地的守卫尸体，妹妹克劳迪娅手握匕首卓立其中，神色从容。艾吉奥没想到妹妹的刀剑功夫如此了得，称赞了她几句。克劳迪娅不为所动，挥了挥手中的匕首，说还可以应付更多的敌人，那种神态和说话的口气颇具奥迪托雷家族的风范，令艾吉奥大为赞许。母亲玛丽亚走了过来，说他们兄妹终于可以像正常人那样说话了，之前他们可是一直在闹着小脾气，兄妹俩闻言相视一笑。



记忆序列6（Sequence 06）

艾吉奥按照制定的策略，成功刺杀了“银行家”胡安，切断了波奇亚家族的经济命脉。接下来，他的目标是击杀法军的将军，迫使他们撤离圣天使堡大桥的防守岗哨。

◆门卫（Gate Keeper）

完全同步： 无伤。

艾吉奥赶到佣兵营地，巴托洛缪自信满满地说局势已得到了控制，法军已经被击退了。西泽尔向法军借来了瓦洛斯（Valois）男爵率领的军队，准备全力剿灭他。话音未落，营地外面传来轰隆的炮声，法军朝军营展开进攻，巴托洛缪要艾吉奥帮他将营门关上。营地的大门共有3道，这时营地里已经涌进来不少法军，有他们的干扰是无法关闭大门的，想无伤通过这里的战斗，最好召唤刺客助阵来牵制敌兵，或者身上带有3枚以上的烟雾弹。冲到大门的机关前扔一颗烟雾弹，附近的法军被呛得暂时失去攻击能力，趁机迅速关闭大门。关闭3道大门后瓮中捉鳖，将困在院子里的法兵全部清除。在战斗中还需注意巴托洛缪的血量，他的血格被打空会任务失败。

战斗结束后，法国将军瓦洛斯男爵来到门前挑衅，他劫持了巴托洛缪的妻子潘塔西丽亚，要求巴托洛缪在黎明前解除武装，空手到法军营地受降。恼怒的巴托洛缪骑上战马冲向法军营地，艾吉奥连忙纵马紧随其后。巴托洛缪来到营前，除了破口大骂实在无计可施，沮丧的他居然想在黎明时分带着礼物束手就擒，以此换得妻子的性命。他的话让艾吉奥的脑海灵光一闪，心生妙计，连忙叫巴托洛缪带领手下撤离，他会在佣兵营里作详细说明。



率领伪装的佣兵朝着法军要塞行进

◆法国人之吻（French Kiss）

完全同步： 全程匿踪不被发现。

艾吉奥在营地里向巴托洛缪说出自己的想法，让他假装投降，然后带着一队伪装的法军


潜进要塞内部杀掉瓦洛斯救出潘塔西丽亚

混进敌营救出潘塔西丽亚。这个计划得到巴托洛缪的称赞，接下来艾吉奥得去搞来20套法军制服，此时地图上标注着几处法军营地，里面驻守着数量不等的法兵，艾吉奥要前去那里抢夺盔甲。若要达成完全同步就不能被敌人发现，这样他只能混在人群中或是障碍物后面，锁定目标后召唤刺客部下来清敌，杀掉20名法兵便算完成任务。

在接受下一任务前，建议将刺客信标提升到3个，并把补给带满，包括烟雾弹。

◆特洛伊之吻（Trojan Kiss）

完全同步：不要损失超过1格的生命值。

将20名佣兵伪装成法军士兵，押着巴托洛缪朝着法军营地行去。途中会遭遇瓦洛斯将军安扎的数队斥候兵，当他们看到佣兵会在25秒后识破伪装并拉响警报，艾吉奥必须在此前解决掉这些士兵，否则会任务失败。在行走时，艾吉奥跑到队伍的前面，落单的敌兵用弓弩射杀，多数就扔烟雾弹并召唤刺客手下来清理。来到法军营地前，艾吉奥凭着从法国姑娘那儿学到的简单口语成功骗过了守卫，进到要塞的内部。瓦洛斯将军押着潘塔西丽亚现身，说巴托洛缪以卑贱的出身能和高贵的男爵对话是莫大的荣幸。巴托洛缪破口大骂，说崇高来自于和兄弟们并肩作战出生入死，而不是靠绑架女人的手段来胁迫对手投降。恼羞成怒的瓦洛斯要举枪杀掉潘塔西丽亚，艾吉奥发出动手的讯号，佣兵们陷入混战，这时杀掉头顶有刺杀标志的3名敌兵即可结束战斗。若想达成完全同步，可召唤刺客部下来料理他们，或者消耗3格刺客信标来召唤箭雨攻击，避免亲自战斗。


巴托洛缪和妻子团聚相拥

◆再见（Au Revoir）

完全同步：5分钟内完成任务。

瓦洛斯带着潘塔西丽亚逃走，巴托洛缪请求艾吉奥营救妻子。任务开始后迅速往绿色区域奔去，途中不用和敌人过多纠缠，赶到城门前召唤刺客将4名守卫解决掉，操作机关打开城门。进入城门看到瓦洛斯和潘塔西丽亚的身影，这时的行动需要全程匿踪，如果被法兵发现，瓦洛斯会出手杀掉潘塔西丽亚，造成任务失败。在开始往左边的屋子绕过去，攀到矮屋的边缘暗杀上面的士兵，跳到屋后解决掉屋前走动的士兵，然后避开其他守卫的视线跑到墙角攀到屋顶，用弓弩或袖剑刺杀下面的瓦洛斯。救出潘塔西丽亚之后，巴托洛缪赶来和爱妻相聚，艾吉奥将救援之功归给巴托洛缪。以潘塔西丽亚的聪明自然不难猜破这一切，和丈夫相拥后，朝艾吉奥真诚的道谢。巴托洛缪临走时拍拍艾吉奥的肩膀，兄弟之情尽在不言之中。



记忆序列7（Sequence 07）

◆亡羊补牢（Patching the Leak）

完全同步：血量不低于5格。


“狐狸”一直怀疑马基亚维利是组织内的叛徒

艾吉奥来到酒馆见“狐狸”，准备前去拜访鲁克丽西娅的情人彼得罗，从他手里搞到进入圣天使堡的钥匙。“狐狸”已经派人去搜寻彼得罗的踪迹了，不过有件事情让他惶恐不安，就是之前曾有人向罗德里哥报信，让他不要前去卡斯特罗区。尽管没有证据，他怀疑马基亚维利是内奸，艾吉奥劝他别对同伴轻易猜忌，搞得人心惶惶的。说话的时候一名盗贼慌张进来，说波奇亚守卫发现了他们的密探，在早些时候，马基亚维利曾打听过搜索彼得罗的行动内容。离开酒馆将蜂拥而来的波奇亚守卫清除掉，然后乘马跟随“狐狸”前去解救被困的盗贼密探。此事更坚定了“狐狸”先前的想法，庄园被攻破时马基亚维利先行离去，还有西泽尔和罗德里哥双双离开圣天使堡，再到今天的密探被袭，肯定和马基亚维利脱不了干系，“狐狸”决定自己动手去解决掉他。

救出密探后得知线索，今晚西泽尔派出了罗马最厉害的杀手米凯莱托（Micheletto）前去刺杀彼得罗。两人乘马前去营救第2名密探，得知彼得罗是名演员，会在今晚参加一场演出。继续去救第3名密探，得知在演出中彼得罗被悬吊在十字架上，米凯莱托会执一根长矛将他刺杀。

◆召集所有替身（Calling All Stand-Ins）

完全同步：指派刺客部下刺杀目标。

和密探交谈，得知米凯莱托现在图拉真浴场（Terme di Traiano）东边的城门守候，他将几名手下进行了伪装，打算将此次刺杀行动搞得像一场意外事故。“狐狸”说马基亚维利背叛的事情已经很清楚了，艾吉奥必须清理门户，否则他会亲自动手。

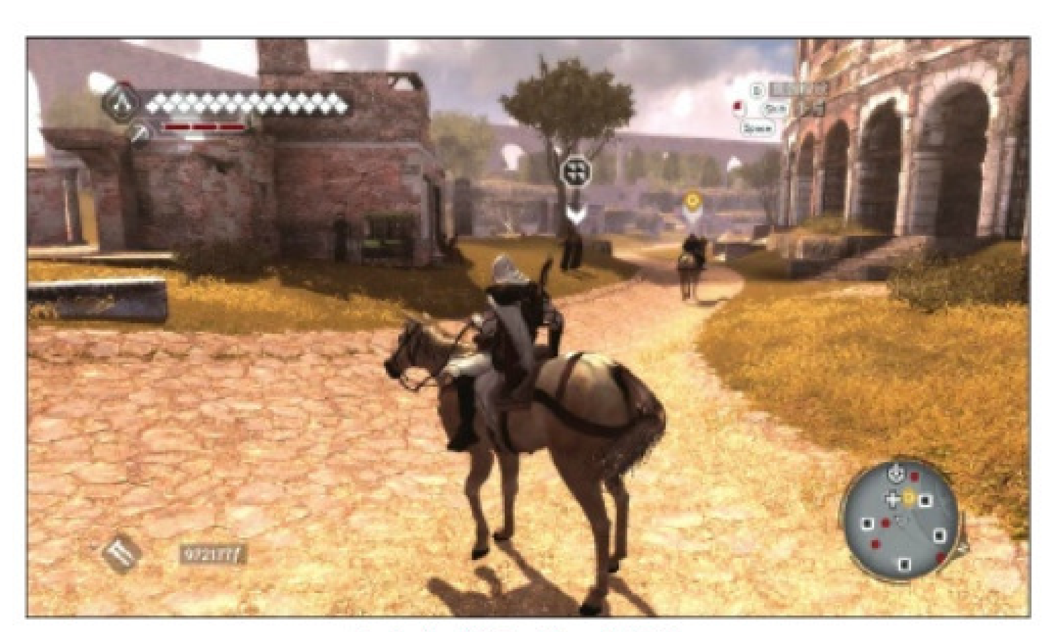
来到城门边，看到西泽尔正在斥责弗朗西斯科，责怪他将进攻罗马涅的计划透露给弟弟埃吉迪奥（记忆序列5中的参议员），然后命米凯莱托处决掉了他。之后西泽尔将几套演出服扔给了米凯莱托，要他确保解决掉彼得罗，鲁克丽西娅是非他莫属的，其他人不得觊觎。米凯莱托策马离去，艾吉奥骑上马悄悄尾随过去。米凯莱托会陆续赶到3个地方，将演出服装交给手下，这时要潜进敌营锁定目标暗杀这些手下，想达成完全同步的话，在目标高亮时召唤刺客部下杀掉他。如果在接近目标时被敌人发现也没关系，米凯莱托和手下会交谈蛮久的时间，耐心解决掉眼前的麻烦即可，不会影响完全同步的判定。

第1处地点，由入口左侧的墙壁攀援进去，利用墙壁避开守卫视线，绕到那名手下的身后触发动画；第2处地点，门口有一排守卫，雇用一群姬女混进建筑废墟，目标是2个；第3处地点，从左侧的墙壁攀爬上去，绕到那3名手下的身后。解决完3处手下，跟随米凯莱托前往大剧场。在圆形大剧场门口，米凯莱托嘱咐手下保护自己，演出的时候他身穿黑衬衫，现在艾吉奥必须在他动手之前找到彼得罗。

◆安全离开舞台（Exit Stage Right）

完全同步：不杀除枪手之外的任何人。

从圆形大剧场外的墙壁攀爬上去，边缘的士兵可扔下去摔死，通道上背对和巡逻兵都可以避开。攀爬到围墙顶部，看到舞台上的彼得罗扮演的耶稣被绑在十字架上，米凯莱托扮演的百夫长手执矛枪站在他的前面。此时有5分钟时限，要在此时限内刺杀4名标注的守卫。沿着围墙逆时针走，那些非目标人员不必理会，尽量避开视线。4名守卫距离不远，趁他们走到两道墙壁之间的时候，尾随过去背刺暗杀。接下来赶到那群伪装成罗马士兵的刺客部下那里，自己也装扮成士兵，带着他们赶往剧场。用鹰眼视觉确定自己该站的位置，和其他的士兵小队一样，在3小堆草的位置巡逻站岗，如果没有在时限内转换位置，就会暴露身份任务失败。巡逻完成后，走到米凯莱托的身后动手，米凯莱托在临危之际说出他在彼得罗之前喝的酒里下了毒，给自己的行动来了个双重保险。艾吉奥并没有杀他，将他人推至权力顶峰的人必是自掘坟墓。


尾随米凯莱托找到他的手下

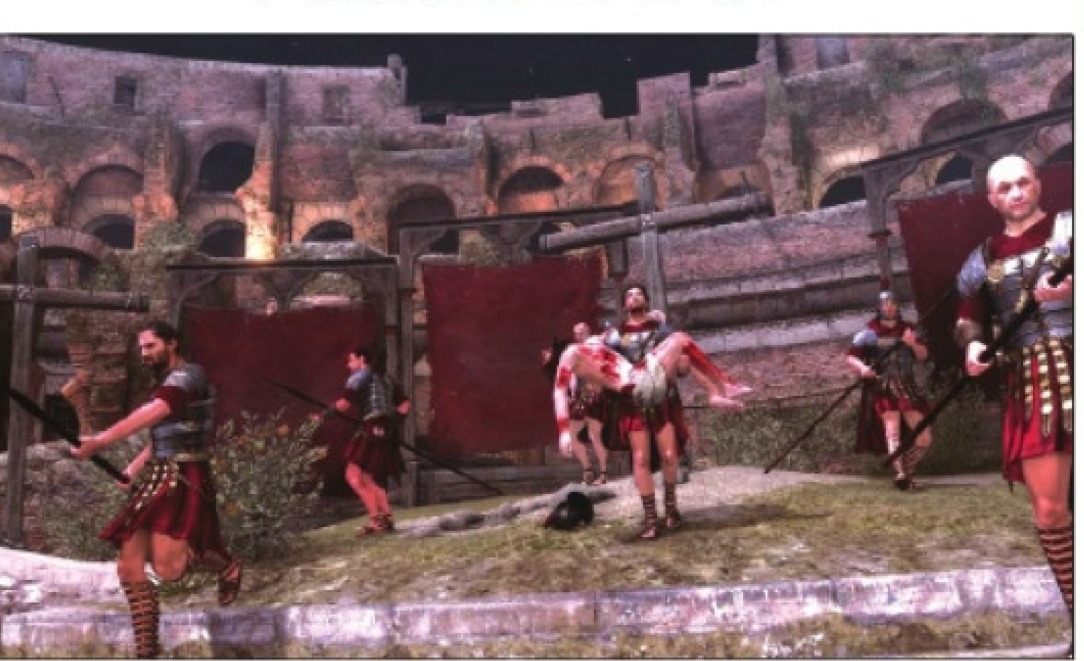
◆调停（Intervention）

完全同步：不落水中。

此时竞技场里乱作一团，观众惊惶逃散。艾吉奥将彼得罗从十字架上救下来，派刺客部下抵挡涌来的士兵，自己抱起彼得罗混进逃散的人群离开大剧场，争取在他毒发身亡之前赶到附近的医生那里诊治。途中遭到敌兵的围困和攻袭，这时冲来一群佣兵替他解围。



在时限内解决掉围墙上的4名守卫


抱着中毒的彼得罗离开大剧场找医生诊治

医生断出彼得罗中了波奇亚家族的秘制毒药坎特雷拉（Cantarella），用水蛭为其解毒后，艾吉奥告知西泽尔知道他和鲁克丽西娅偷情的事了，要到圣天使堡侧门的钥匙。回身之际，看到一个头戴眼罩的家伙，艾吉奥恍然想起当初在逃离庄园的时候，这人曾是一名庄丁，于是出声想叫住他，没想到那人拔腿便跑，艾吉奥觉得很是可疑，一路追了过去。追至身后扑倒他，从他手上抢到一份文件，确认他是波奇亚家族的特务，原来真正的内奸是他，而非马基亚维利。那家丁看身份暴露，将自己的喉咙撞到艾吉奥的袖剑上。艾吉奥连忙前去阻止“狐狸”刺杀马基亚维利的行动。此



刺客的回归

■陇西 Oracle

英国学院奖揭晓后，之前荣获7项提名，被寄予厚望的《刺客信条——兄弟会》险些颗粒无收，只获得了“最佳动作游戏”奖。但这并不意味着这次我们要讲的游戏是一款浪得虚名的作品，相反，虽然“兄弟会”甚至不能看作是“刺客信条”系列的正统续作，比如它缺乏一个正式的数字编号，但它依然是迄今为止最好的“刺客信条”。也正是从这一作开始，这个系列终于彻底摆脱叫座不叫好，脱离当年美女制作人与试玩神作的阴影。这其中很大一部分原因要归功于出色的多人模式（现在没有一个拿得出手的多人模式似乎都不敢称自己为完整的游戏）。当然单机部分也比以前更加出色，更加多元化，但只有联机部分才能让你真正体会到扮演一名刺客的感觉。

鉴于我们的游戏环境，这里先谈谈大多数人感兴趣的单机部分。这部分你可以看作是《刺客信条2》的强化版，一代饱受诟病的就是游戏方式太过单调，二代洗心革面，添加了很多诸如探险、经营、升级的元素，“兄弟会”所要做的就是在二代的基础上再添加点什么东西——开放性就是一个框，什么东西都能往里加。于是这次我们看到了刺客工会。这是个不错的设定，你能培养一帮小弟并且打发他们去做一些鸡毛蒜皮的任务。虽然该系列每出一作，都会有很多新要素，但真的玩起来，除了之前宣传视频上已经见识过开滑翔机操作炮台之类的新颖桥段，游戏的基本任务一如既往地重复。刺客工会的出现正好弥补了这一缺憾，而这也往往让战斗从一对多变成了多对多。玩家会发现战斗难度更低了，当然之前也不高，育碧似乎对这个“一招反击通吃天下”的战斗设定很满意，估计短期内不会看到什么更多的起色。无论是这次副武器的加入还是连杀的应用，都无法弥补这个平衡性一塌糊涂的战斗系统。好在表演性足够，新老玩家褒贬不一，也算是见仁见智了。

其它新内容包括烧塔解放区域，修缮罗马古城，这些是以“让玩家在任何时候都有一个目标”为主导思想而设计的，事实上倘若你直奔主线而去，一样可以通关。尽管如此，这些分支内容依然很有意义，整个城市因此变得充实很多，各种挑战任务也会让核心玩家乐此不疲地重新游戏。但是，这时你可能会发现，“刺客信条”系列正在离刺客越来越远，仿佛变成了一款融合多种玩法的文艺复兴版GTA。其实最能反映刺客生活的是初代，就是打听消息，确定目标，干掉跑路，只是刺客生涯太枯燥了，大家表示不能接受。这么一款开放式游戏，如果通过增加额外玩法的方式来提高游戏性，而不是制定一套真正有魅力的核心游戏机制（比如这个系列无论混血了多少元素，“刺杀”过程一直很平庸），最后结果肯定会与最初那个纯粹的“刺客信条”相去甚远。别忘了初代就试图让玩家扮演一名十字军东征时代的刺客，而不是耶路撒冷的007，可惜赶工加炒作毁了一个好创意，后来的作品改变思路，转为求全求广，海纳百川，最终离这个目标越来越远。

令人欣喜的是，“兄弟会”还有多人模式，4种多人模式中与其他游戏最大的区别就在于WANTED模式。在这个模式中，玩家追杀目标的同时也是被追杀的对象，且得分越高，越容易被更多玩家追杀。罗马城NPC众多，有很多和你的角色外貌相似，玩家需要做的就是隐于人群之中，悄悄接近目标。这个目标是实实在在的玩家角色，而不是那种只要不在警戒范围无论做出什么奇怪举动都不会引起注意的NPC。你的任何举动，跑步，不规则移动都可能会引起对方注意，同时你也可以用这个标准来判断那些追杀你的人。这是这款游戏最大的魅力，面对追杀，你几乎无法获得任何游戏内部的提示，只能通过仔细观察留意细节来辨别。同样，你也可以像单机游戏那样，钻进草丛里，坐在长椅上，或者和周围的NPC一起缓缓移动来接近目标和避免追杀。这种真实紧张的氛围是其他任何联机游戏都无法给予的，总而言之是一种很异样的感觉。在这里，游戏水平显得无足轻重，成败与否更多取决于玩家的观察和行动能力，心理素质也占很大因素，而这不正是一名真正刺客应该具备的素质么？



时的行动建议在地面快速奔跑，找桥梁过河，达成完全同步的条件。在时限内赶到河岸地点，“狐狸”匕首在握准备动手，被艾吉奥拦了下来，将身上那份文件交给他看，他意识到错怪了马基亚维利，连忙向艾吉奥道谢，并和马基亚维利谈论起大剧场发生的意外。两人谈笑风生，和好如初。


“狐狸”和马基亚维利和好如初

◆阿森松（Ascension）

回到台伯岛的基地，“狐狸”说现在的教皇军队和法军处于混乱中，艾吉奥觉得时机成熟，便吩咐他召集所有的阿萨辛成员，还有妹妹克劳迪娅。在阿萨辛核心成员的会议上，艾吉奥正式邀请接纳克劳迪娅加入组织，成为自己的亲密战友，从此两人之间多了一份血缘亲情之外的友情和信赖。马基亚维利当众表示，尽管他和艾吉奥在很多问题上意见分歧，但是组织正需要像艾吉奥这样的人，领导大家重建兄弟会对抗圣殿骑士， 因此他推举艾吉奥担任阿萨辛组织的首领，成为阿萨辛组织和秘密的守护者，成为每位阿萨辛所敬仰的导师。艾吉奥面对大家，宣读刺客的信条：


艾吉奥接纳妹妹克劳迪娅正式加入阿萨辛

“当其他人盲目的追寻真相的时候，你要记住——万物皆虚。

当其他人被道德和法律束缚的时候，你要记住——万事皆允。”

屋顶上，艾吉奥问马基亚维利为何会对自己改变看法时，马基亚维利说自己一向是支持他的，是他将艾吉奥带到罗马，也是他在艾吉奥逃离圣天使堡的时候制造爆炸，更是他派佣兵到圆形大剧场协助艾吉奥。就在此时，两人得到西泽尔返回罗马的消息，艾吉奥向身边这位最信赖的顾问征询意见，马基亚维利简明扼要地答道：“去杀了他们，导师，把这件事情作个了结。”

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

记忆序列8（Sequence 08）

◆安魂曲（Requiem）

完全同步：全程匿踪。

来到圣天使堡前的大桥处，由桥底左侧的木桩跳过去，攀到对岸由侧门进入城堡围墙内。暗杀掉院落里的巡逻兵，从竖梯爬到木架，纵身攀到围墙上面，清掉上面的两名守卫，纵身攀到高处的塔楼，这时看到西泽尔骑马返回城堡，气急败坏的要见教皇罗德里哥。

沿围墙继续行动，清掉沿途的3名守卫，落身到围墙内侧墙角的屋顶，沿着主堡外侧逆时针攀跳横杆和木梁，到达对面的墙角屋顶，暗杀掉上面的守卫。此时注意地面上的巡逻队，若要落地需避开他们，或者召唤刺客部下的箭雨。落地后跑上旋转阶梯，使用从彼得罗那里搞到的钥匙进到主堡庭院，这时听到鲁克丽西娅在质问守卫，为何之前预定的一批毒药坎特雷拉还没有到，守卫说它们被教皇拿走了，现在教皇正在和西泽尔会面。

在这座庭院里，由门左的木台起跳，沿着墙壁顺时针移动抵达门上方的出口。来到上层暗杀几名守卫，沿楼梯来到图书室，在解决里面守卫的时候要注意避开上层的视线，然后攀到阳台边缘暗杀上层的那个。摸到窗边的守卫身后刺杀，钻出窗户沿主堡外的墙壁往上攀爬，透过餐厅的圆窗看到教皇罗德里哥正在摆弄果盘里艳红欲滴的苹果，这时西泽尔怒气冲冲地闯了进来，质问他为何没有给他调拨经费，罗德里哥轻描淡写地说遭遇到了财务困难，不会再给他钱了。西泽尔脸色变冷，从果盘里拿起一只苹果狠狠地咬了一口，发出清脆的声响，说不必再找他帮忙，反正手里有伊甸碎片来达成愿望。就在父子俩人争执不下的时候，鲁克丽西娅闯进来告诉西泽尔手里的苹果有毒，并且伊甸碎片在罗德里哥的手里。西泽尔闻言大惊，使劲地咳着喉咙，想将吞进肚里的苹果吐出来，徒劳无功后朝父亲大声咆哮，说自己掌握着一切，生杀予夺，挡路者只有死路一条。说罢将手里的苹果塞到了罗德里哥的口中，用力将他压倒在地，逼问伊甸碎片的下落。鲁克丽西娅大叫自己知道伊甸碎片的下落，西泽尔闻言挺身而起，掐住她的脖子追问着，鲁克丽西娅没料到西泽尔如此狠辣，伤心欲绝，泫然欲泣，绝望中朝着这张

罗德里哥和西泽尔发生争执

熟悉又陌生的脸啐了一口，换来的是一记无情的耳光。

◆一天一个苹果（An Apple A Day）

完全同步：不杀害任何人。

楼顶的3名守卫可以不杀，沿着楼壁往右侧移动，绕到另一边的窗户爬进餐厅。地上的教皇罗德里哥已经气绝身亡，艾吉奥为他轻轻地阖上眼睛，旁边的鲁克丽西娅说西泽尔去圣彼得大教堂中庭的亭阁了，艾吉奥连忙跑下楼阻止西泽尔离开，没想到恰好与他撞个满怀，西泽尔将艾吉奥关在到铁门里抽身离去，艾吉奥得另寻通路出去。跑到楼梯的上面，利用墙壁反身跳到空中悬吊的木板上，再纵身跃到前面的木梁上，连续跳跃几根木梁，再攀爬上方的通道，等边缘的守卫走开爬上去。沿楼梯跑到外面的回廊，看到下面的围墙上奔逃的西泽尔，此时屏幕上出现倒计时，艾吉奥需在4分钟内赶到圣彼得大教堂。



教皇已没了气息，鲁克丽西娅说西泽尔赶往圣彼得大教堂去了

从回廊的边缘纵身落到围墙的草堆里，不必和守卫恋战，冲到围墙边缘纵身跳落护城河，游上岸边抢匹马朝着大教堂飞驰。来到大教堂前下马，冲进庭院的里端导航点，如果有守卫尾随就扔颗烟雾弹再站上去来延续剧情。进入鹰眼视觉模式，观察到庭院正中的蛋形雕塑是高亮的，走过去启动机关拿到“金苹果”（伊甸碎片）。

迟来的西泽尔非常恼怒，挥剑便要和艾吉奥决斗，不料体内的毒性发作痛楚不堪，只得命令守卫围袭艾吉奥。艾吉奥运用“金苹果”的力量使守卫自相残杀，纷纷倒地，见状不妙的西泽尔朝外逃蹿，一边呼唤守卫前来救应。

◆伊甸园的禁果（The Apple of Eden）

完全同步：无伤过关。

这个任务是要从梵蒂冈逃脱，梵蒂冈是指大地图的黄色区域。途中的敌人是杀不尽的，所以不必和他们纠缠，集中全力往终点奔跑。此时艾吉奥处于恶名值全满状态，守卫看到便冲过来攻击。艾吉奥的手里拿着“金苹果”，按住鼠标左键能够消耗生命来释放苹果的威力，它有3种程度的效果：第1种能夺取敌人的战意，第2种能使敌人自相残杀，第3种能驱使敌人自尽。越厉害的效果消耗的体力越多，使用“金苹果”所消耗的体力能随着时间的流逝可慢慢恢复。要达成完全同步就不能被敌人打掉血，建议在开始迅速冲出大教堂，然后攀爬到屋顶，这样就避开了地面的追兵，只需应付屋顶上的守卫了。

◆解除武装（Demilitarization）

杀掉了教皇罗德里哥，西泽尔中毒后下落不明，艾吉奥带着“金苹果”返回到台伯岛的阿萨辛基地，将此行的结果告诉大家。他打算在西泽尔集结余部之前，用“金苹果”的力量摧毁他手上现有的少量罗马军队。

前往地图绿色区域的仙纳托利欧宫前，看到一群守卫正在向西泽尔汇报，说那些阿萨辛来无影去无踪很难捕捉到，若要将他们一网打尽还需更多军队的支持。中毒的西泽尔明显的体能不支，气喘吁吁地说米凯莱托很快会带军队来，阿萨辛组织会自食苦果。艾吉奥的到来打断了西泽尔的痴言妄想，西泽尔见状不妙拔腿开溜，留下一群守卫阻击艾吉奥。这里使用手里的“金苹果”来清理场上的守卫，重点是5名头顶有刺杀标记的重甲士兵。

◆跟踪红衣主教（Seeing Red）

回到“玫瑰花开”，克劳迪娅说有位红衣主教提供消息，西泽尔将前往乡间和效忠他的圣殿骑士碰面，那位红衣主教也会参加会面，艾吉奥得赶往他们会面的地点，阻止西泽尔成功请得援助。

在绿色区域的民居废墟前找到那名红衣主教，一路尾随他进到圆形大剧场。正门有守卫，从左侧的通道进去，看到西泽尔正劝说在场的红衣主教追随他夺回罗马，但那些主教准备放弃波奇亚家族，推举罗维尔（Della Rovere）家族担任新的教皇，西泽尔听了气急败坏地责骂他们。艾吉奥的到来让那些红衣主教们仓皇逃走，西泽尔也骑马开溜，此时艾



运用“金苹果”的力量清除范围内的敌兵



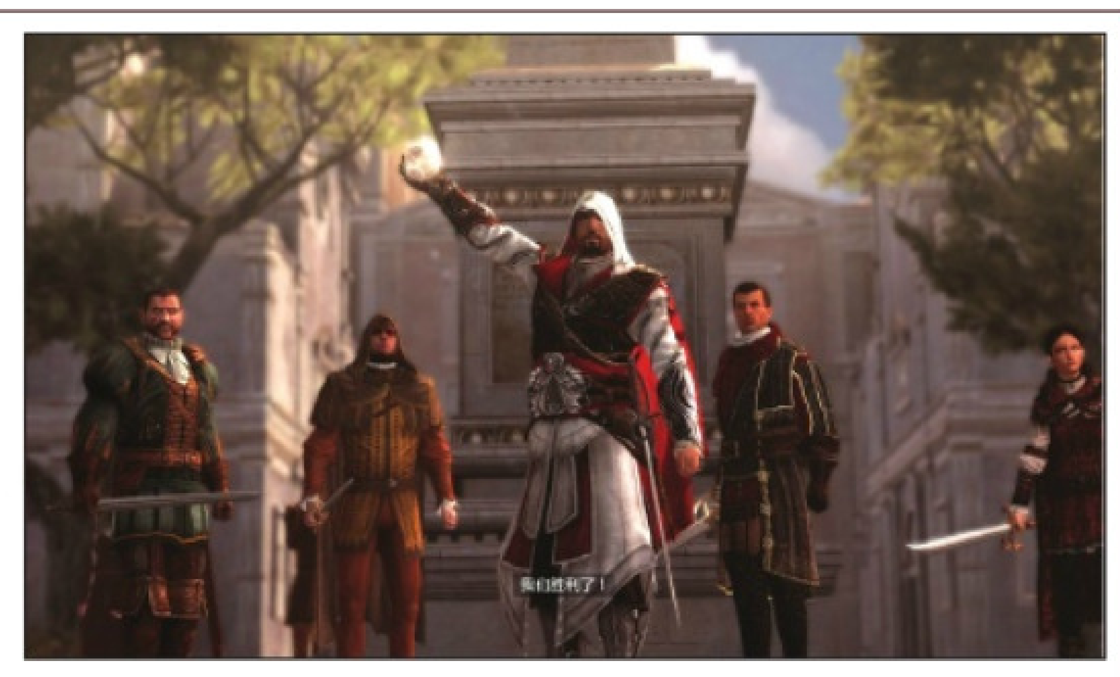
西泽尔没想到波奇亚家族遭到主教们的抛弃

吉奥需要用“金苹果”的力量清理那些头顶带有刺杀标记的重甲长矛兵，分批出现总共7名。

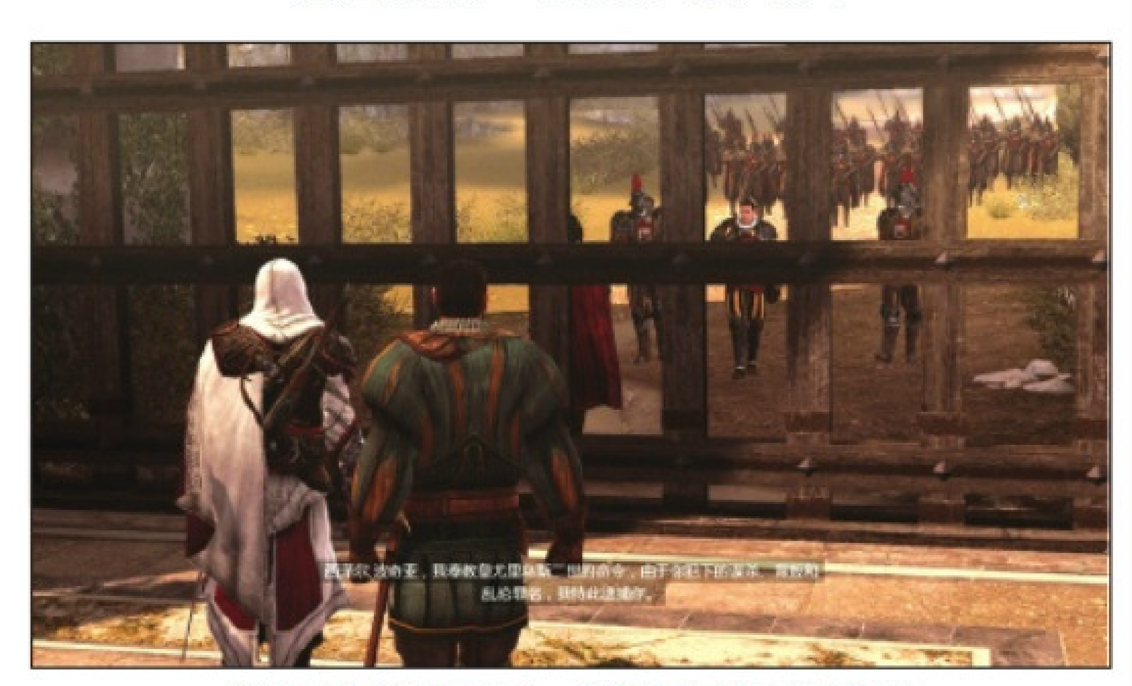
◆条条大路通……（All Roads Lead to...）

罗马城门处，看到西泽尔对仅存的几名精锐重甲士兵发表演说，承诺将来会和他们一起来统治整个意大利，现在他的忠心部下米凯莱托就要带领大部队来支援了。艾吉奥率领着巴托洛缪、“狐狸”博尔佩、马基亚维利和克劳迪娅出现在他的面前，他举着“金苹果”高喊“阿萨辛胜利！”随后和伙伴一道杀进敌群，在2分钟内将周围的敌兵清光。

西泽尔站在城门外，身后正有一队兵马缓缓逼近。他用沙哑的口音朝着众人大声喊道：“米凯莱托的部队就在我的身后，我们会一举夺回我的城市。”“这里不再是你的城市了。”艾吉奥答道。背后军队的领袖开口说道：“西泽尔，我奉教皇尤里乌斯二世的命令，由于你犯下谋杀、背叛和乱伦的罪名，我特来缉捕你。”这位领军的人显然不是米凯莱托，而是之前给阿萨辛提供台伯岛基地的人——巴托洛缪的表弟法比奥·奥尔西尼。两名重甲兵上前架走了西泽尔，西泽尔朝众人咆哮：“铁链是锁不住我的！我不会死在凡人手里……”



艾吉奥高举“金苹果”投入战斗



奥尔西尼率兵赶到，吩咐手下缉捕西泽尔

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD 记忆序列9（Sequence 09）

艾吉奥和达·芬奇坐在台伯岛基地里，他们琢磨着西泽尔说的那句话：“铁链是锁不住我的！”达·芬奇望着忧心忡忡的艾吉奥，将桌上的“金苹果”递给了他，说可以用这个来解决担心的麻烦。艾吉奥觉得“金苹果”过于强大，它应该藏在人类无法触及的地方。可是，如果西泽尔说的话是真的呢？他是绝对不敢冒这个险的，于是他拿起了那只散发着光芒的“金苹果”。临离开时，他将1只钱箱交给了达·芬奇，这位老友太需要资金搞研究了。



艾吉奥决定继续追杀西泽尔



在城墙上和西泽尔展开对决

◆罗马的和平（Pax Romana）

完全同步：血量不低于5格。

西泽尔被囚禁后，波奇亚族的权力彻底瓦解。被释放后，他去了妻弟纳瓦拉国王的宫廷为之服务。艾吉奥凭借“金苹果”里储存的记忆捕捉到了西泽尔，在公元1507年3月的维安娜（Viana），西泽尔正率军围攻造反的勒林伯爵（Lerin），艾吉奥出现在他面前。

艾吉奥的袖剑堪堪划过西泽尔的护颈却被他逃脱了，纵马一路追逐和砍杀，攀爬破坏的攻城塔车进到城墙。找到战斗中的西泽尔，两人展开最后的对决。西泽尔的铠甲坚固厚重，很难直接砍掉血，这里需要使用攻击速度快的武器来打，在连续攻击到一定程度后会出现QTE，连续按鼠标左键卸去一块盔甲。打一段时间会出现新的敌兵，清理掉这些杂兵再专心打西泽尔。将盔甲卸掉几块后，艾吉奥高高跃起，腕上的袖剑朝着西泽尔的脖颈刺去……

倒地的西泽尔不甘心失败，说道：“你懂什么？我会带领人类进入一个新时代！”艾吉奥答道：“真正的领袖将权力赋予他的子民，愿无人想起你的名字，安息吧！”说罢将他轻轻的一推，西泽尔从城墙上坠落……

艾吉奥赶到罗马圆形大剧场，将“金苹果”放在密室的台座上，转身离去。

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

尾　声


戴斯蒙和伙伴们前往古罗马圆形大剧场调查

现代的戴斯蒙从虚拟机上苏醒，确定“金苹果”藏在古罗马的圆形大剧场。瑞贝卡发现密室的门需要语音密钥才能打开，大家正在研究密码的时候，圣堂里的灯光黯淡下来，这里的电源被切断了，无法通过扫描艾吉奥的记忆来寻找密码。

戴斯蒙跑到楼梯顶部，观察墙上的那3组数字，提醒大家可能和门上的密码有关。驱车赶到古罗马大剧场，戴斯蒙经过一番攀跳来到地下甬道，推动两侧石柱上隐藏的按钮打开前面的浮雕石门。在幽暗的屋子里浮现女神的影像，她说道：“让这个空间当作我们的尾声吧，让有缘分的人找到它，让它引导他，为他铺好前行的道路，让他拯救我们身后的世界……”

女神的影像消失后，从墙壁爬跳到栅门的另一边，沿着空中的横梁跳到对面，在房间再度出现女神的影像，她说道：“最初，我们把真相写在羊皮纸上、刻在石头上、灌输在人们的脑海中。事实证明这些方法都不持久，它们或付之一炬，或被洪水席卷而去，或伴随着肉体的毁坏而消失。真相不存，整个世界因此变得无知而愚昧。”

进入鹰眼视觉模式发现机关，推动两侧石柱隐藏的按钮机关打开石门，沿着墙壁爬进华丽堂皇的圣玛丽亚教堂，开门让露茜他们进来。沿着记忆残像的路线攀爬上去，由正中台座的十字架跳到高处平台，拉动墙上的机关，教堂大厅的天花板降落一些横梁机构，回身跳过两根旗杆，落身到阳台围栏上，再利用空中的柱子和横梁跳过去，女神的影像再度出现，说道：“现在他们是我们仅存的希望，你是他们的代表。你拥有理解我们思想的能力，但你破坏了我们的工具，或说是用我们的工具对抗他人……这里是永恒的安全之所，可以储放物件、资料和知识……他的力量无穷，体力无限，我们无法永远躲避他。”


“金苹果”在空中投射出诸多的神秘符号


戴斯蒙左臂的袖剑受着某种力量的驱使刺进了露茜的身体

跳到空中降落的平台上，拉下机关之后，地面上出现1根柱子。跳下去调查那根柱子，脚下的地板陷落下去，将众人带到地底的密室所在。走到对面说出密码“72”，暗门应声而开。进到大厅，“金苹果”就在对面的六角平台上，先跳到下面启动机关，利用出现的狭窄墙壁一路攀跳，在拉下几道横杆机关后，通往六角平台的阶梯出现。

“金苹果”散放的光芒在空中投射出各种符号和图案，对考古颇有研究的肖恩只认得其中少数的几个。戴斯蒙捧起“金苹果”，身体竟受其操纵朝着露茜走了过去，耳边回荡起女神的声音：“你的DNA和‘金苹果’融合了，在觉醒到来之前的第72天，你们横空出世，最后的旅途开始了……你不能逃避在此事件扮演的角色，势力必须得到平衡，你所知甚少，我必须引导你。”他走到露茜身前，左臂的袖剑竟不受控制地刺进她的身躯……随后“金苹果”的光芒一敛，戴蒙斯和露茜双双倒在了地上……P



林晓：以《魔兽世界》为背景的故事，大家已经读过很多了。但是每个置身于这个游戏中的人，都有自己独特的感受，因而，也就有了自己与众不同的故事。下面大家即将读到的这篇魔兽故事，是因为作者对斯坦索姆这座城市感觉挺不一般，而且经历了“斯坦索姆的抉择”后，觉得这座城市的人异常地多灾多难，再联想到恒龙对时空的破坏，于是就有了动笔倾诉的欲望。





斯坦索姆的失忆者

■内蒙古 赤云智桓

我不知道自己是谁，在这燃烧着火焰的城市中没有任何活着的东西，或许除了现在的我……

我从肮脏的地上爬起，模糊的视线使我看不到远处。“我是谁，我在哪？”老套的故事，老套的开始，为什么现在竟然发生在了我的身上。

“有人吗？谁能告诉我这是在什么地方？”烟雾笼罩的城市中没有一丝响动。我失望地低下了头，才发现了散落在身边的数具尸体。他们中的一些人身穿板甲，有的则穿着长袍，武器全部散落在地上，身上的伤口触目惊心。我转头环顾身处的废墟，想发现一点生机，但是令我高兴的事终究没有发生。我从地上拿起了一把做工精致的剑，没有目的地漫步在这燃烧着的城市中。“我是谁，我怎么会来到这个该死的地方，谁来告诉我，哪怕是一个僵尸。”这个城市如死了般寂静，只有火烧断木头的声音。漫步在这里多的是一份落寞的恐惧，熊熊大火没有熄灭的样子，到处弥漫着皮肉被烧焦的味道，地上横七竖八的尸体似乎在提醒着自己这里发生了什么事。远处的一座门洞已经坍塌，只有一条隐藏在两座房屋中间的小路似乎可以通到外边去。我慢慢靠近，身上虽然没有任何伤痕，但自己的行动却颇为不便，感觉好似整个身体都不是自己的。

我穿过一条小路，渐渐听到了一些声音，似乎是武器碰撞发出的声音。在我看来那就是希望，最起码我可以知道这里是哪，该怎么出去，或者是该做些什么。我冲向发出声音的地方，一个身影毫无预兆地也冲过来。我被撞倒，瘫坐在地上，那个身影扑到了我的腿上。他背上的伤口触目惊心，血不停地往外流，鲜红刺眼。

“这里有一个平民！”愣在地上的我根本不知道发生了什么，或者即将发生什么，只听到身边有人在喊，有人在尖叫，有人在哭泣。一双有力的大手抓住了我的衣服，将我扶起来站好。我从血的眩晕中抬起头，看到的是

坚定的眼神和不屈的微笑。

“兄弟，能活，我们就要活下去！快走，拿着武器，快走！”大手的主人说。我的神智就好像突然清醒了，握了握手中的剑，恍惚地看着四周。一群身穿白袍的战士正用剑和一些丑陋的怪物厮杀，不断有平民在战士们的掩护下逃往城外。

“队长，我们已经无法冲进去营救更多的平民了，不死怪物已经大批涌向这边，再不撤退的话就要被淹没了。”说话的战士又砍翻了一个怪物，冲着我面前的人呼喊着。他的焦急和恐惧，即使相隔数米远都能感觉得到。我面前的男人直直盯着怪物涌来的方向，在周围混乱的嘶嚎和呼喊声里瞪大他的眼睛，终于发出号令：“撤！”

“斯坦索姆是这座城市的名字。你是本地人吧？”男人坐在火堆边，问着同样坐在那里的我。

“不知道。”我盯着男人如实回答。原来我撤出的城市叫斯坦索姆啊，撤出来三天了，可是依旧有零星的战斗。现在我们在病木林边休整，享受难得的闲暇时光。

“哦。”男人若有所思，没有继续问下去，只是不断擦拭着他手中的巨剑。“多灾多难的城市现在已经全毁了。你有亲人的话，去和那边的书记官聊聊，或许他能帮到你。”男人指着帐篷里一个握着羽毛笔的瘦小身影。

“不需要了，我连自己是谁都想不起来。”我没有动作，只是盯着火堆，看着那翻腾上窜的火焰。男人拍了拍我的肩，什么都没有说，起身走向聚在一起看地图的白袍战士们。

空虚的记忆意味着飘渺的未来，我感觉不到灵魂的存在，觉得自己就如掉落地上的一片树叶般没有份量。我不知道自己该干什么，没有记忆，没有复仇的理由，看到那些不死怪物只是恐惧，没有要上去战斗的勇气。我手中拿着剑，仅仅只是拿着，就像这剑是长在我的手掌上似的。想到剑，我低下头看看，这竟然是一把刻有精致繁复花纹的剑，因为我不敢与敌人交锋，剑身非常干净，银白透亮，剑柄上有好看的蓝黄色徽章，我想不起来这徽章代表的意义。剑的末端应该镶嵌有什么东西，现在只剩下一个小坑，有棱有角的坑。我看着这把锋利的华丽的剑，只觉得这个世界让我很无奈。

男人挥动他强壮的臂膀，大声说：“大家起身吧，这里不能停留太长时间，我们必须继续赶路前往提尔之手。”这建议在那些半卧半坐或是躺着的平民们中间引起一阵骚动。人们哭泣着，勉强爬起来，拖动疲惫的身躯再次上路。

众人彼此搀扶，跌跌撞撞地走出了病木林，这才松了一口气。可是男人依旧握着剑，表情严肃。平民们互相安慰着，终于要走出这个无法挥散的梦魇之地了，未来虽然忧心忡忡，还是可以去憧憬。

“敌袭！”斥候从远方跑来，身上有好几处砍伤，哀叫着扑倒在我面前。男人和白袍战士们拔出了剑，盯着远处涌来的不死怪物，那些密密麻麻的怪物……比前几次袭击又多了几倍的数量。

“长官，突围么？”一名白袍战士问男人。

“如果前进的道路上都是他们的话，突围已经没有什么意义了。”男人抬起右手，一道光从脚下直升到头顶，那是金色的光芒，神圣的祝福，“全小队注意，平民保护优先，为了白银之手！！”

“为了白银之手，为了洛丹伦！！”白袍战士们齐声高呼。

接下来的事情，其实不用怎么想都知道了，就像小说里描写的那样，骑士们为了保护无辜的平民英勇冲进了敌群，展开了血腥的厮杀。我就呆坐在那里，不是冷静，是被眼前的阵势吓呆了，右手不停擦拭着头上的汗珠。平民里有男人拿起了身边的剑，大喊着“复仇”也冲进敌群，之后就不见了踪影。

“你！”男人伟岸的身躯出现在我眼前，一把剑插在了身旁，他揪住我的衣领将我提起来，“带着其他人退到病木林门洞，用你的武器死守那里！”

我不知道为什么要听那男人的命令，完全机械地回转身，带着平民们返回了出发点。我站到了病木林的门洞前，颇有一夫当关万夫莫开的架式。但我只是徒有架式而已。我离白袍战士们的战场已经有200米远，离开平民也有50米，厮杀声、小孩子嚎哭声、女人们焦急的尖叫声、男人们无奈而愤怒的咒骂声虽然此起彼伏，但都显得十分遥远，模糊而不真切。我蜷缩在门洞中最不容易受到攻击的地方，脑子里就像被洗涤过的羊皮纸，空白得可怜。

“将军叫你保护我们啊，你在这里蜷缩着算什么。你的武器多么精致，肯定也是杀亡灵的能手吧，说不定有不死族会冲破防线来到这边的，你起来做点什么啊！”不知道什么时候，耳边多了这么一个声音，是女人的声音，是对谁说的呢。我的身体被一股巨大的力量推得倒向了身后的墙壁，一位美丽的少女站在我面前，她怒视着我，吼道：“起来做点什么啊，你这个懦夫！”

哦，原来她是在说我……

我再次低下了头，双手抱膝，左手里依旧抓着那把剑。我害怕，我不知道我要面对是什么东西，我甚至不知道怎么去战斗，我不知道我要保护的是什么，我连战斗的理由都没有。“我不会战斗。”喃喃说出这句话，我不知道女孩是否听到了，只是背上挨了重重挨了一拳。耳边响起女孩的哭泣声。我不是不想去战斗，只是我不知道怎么去战斗，看到那些怪物我只是恐惧，本能地恐惧。责任感，荣誉感什么的，我根本都感觉不到。我跟那些怪物比起来，只是多了点肉和一颗冷静的大脑。

“嗷！”嘶哑的嚎叫声不合时宜地钻进了我混乱的脑袋。门洞外，一个只有半张脸而且已经腐烂不堪的不死族怪物冲平民嘶吼着。刚刚平静下来的人们立刻陷入新的骚动。我那原本就泛白的脸显得更白了，一阵冷气从心底冒出来，让我止不住地发抖。男人们从地上捡起木棍，冲着那不死怪物挥舞着，女人们则紧紧抱着自己的孩子。那怪物没有任何迟疑，呲着尖牙冲向了离他最近的一个抱着小孩的妇人。妇人旁的男人举起棍子愤然还击，还没等棍子落下，怪物的利爪便已经划过那男人的喉咙，鲜血喷涌如

柱。那不死族明明生前是人类，死后的嘴竟然可以张开到恐怖的程度。妇人一声惨叫，怪物一口尖利的牙齿落在了妇人的肩膀上。“求求你，救救我的孩子。”妇人盯着我这边，趴在地上，仍然没有忘记保护自己的亲生骨肉，紧紧抱住孩子。我眼中满是恐惧，能做的只是抬眼看着她，依旧是什么动作都做不出，甚至连大气都不敢出。妇人已经没有力气再说话，怪物把她的一个肩膀咬了下来，肩膀连着的手臂仍然抱着那孩子。妇人死死地盯着我，眼中满是期盼和恳求。

“火球术！”一小团火焰不痛不痒地落在了不死怪物的身上，吸引了怪物的注意力。这恐怖的家伙松开口中的猎物，向发出法术的女孩奔过去。女孩惊恐地后退着，似乎不知道自己为什么会做出这样的傻事，这时候逃命才是最重要的呀。但她却还大声提醒我：“懦夫！！去把孩子抱起来，抱起来快跑。”

我转头看着那还在襁褓中的孩子，慢慢伸出了手。对，我不能见死不救，我要有一点责任心，我现在需要解救一个弱小的生命。我终于抓住了孩子，抱起来。那孩子在我的怀里不停嚎哭，他的母亲已经死于疼痛和失血过多，可怜的孩子。

“啊！”女孩的声音虚弱而痛苦，大声叫：“快走！”

我知道发生了什么，我没敢回头去看，因为那种撕裂皮肉的声音我刚才听到过。抱着孩子我冲进了病木林深处，阴暗和腐臭立刻包围了我和这个幼小的生命。完全迷茫的我在树林里来回乱转，一度迷失了方向。瘟疫使原本的林木变成了散发着毒气的蘑菇状植物，释放出强烈的腥臭味。这恶心的味道在这片树林里如此的浓重，始终压迫着我，让我无法顺畅呼吸。我怀里的孩子已经停止了哭泣，闭着眼发出轻轻的呼气声，能在这样的环境中熟睡的，大概也就只有什么都不知道惧怕的幼小生命了。我抬头看天，根本没有天空，到处都是浓重的迷雾，几米外的世界都没办法看清。远方还有怪物在嚎叫，庆幸的是我一个怪物都没有遇到过。

“嗯……”怀里的孩子轻轻抿了抿粉嫩的小嘴，似乎这林中的味道对他来说也是相当的难受。看着这孩子，我微微地笑了笑，我有多久没笑过呢？都记不起有微笑这个表情了。我自嘲地甩了甩头，接着漫无目的地在林子里漫步，到底接下来该干什么，是保护这个孩子吗？保护他去往哪里？突然间觉得双腿如灌了铅一般沉重，是啊，我一个什么都记不起的人，一个连武器都不会挥舞的人，不可能保护得了他，更别说去到安全的地方了。四周依旧一片迷雾，不是在这里浪费时间的时候，如果不去尝试，就只能永远困在这里，这个好不容易从不死族口中救下来的孩子也就活不成了。我深呼吸，迈动双腿，毅然地走进了迷雾深处。

不知道走了多久走了多远，一座小房子出现在面前，似乎是守林人的住处。我一手抱着孩子，另一只手抓住那把我从没有丢弃的利剑。进入这座房子是冒险，但如果不进去，就必须在开阔地抵抗不死族，我可不想这么快便被不死族的利牙分尸。我伸出拿剑的右手，用剑柄轻叩着房门，明知道不会有任何回应，却忍不住要这样做。轻叩之下，房门竟然慢慢开了一条缝，看来门锁已经破败不堪了。我小心翼翼地拿剑端顶着木门，慢慢顶开到了一个人可以进入的宽度，房子里一片昏暗，窗户透进来的那点亮光只能让我勉强看清房间中家具的轮廓。我把孩子轻放在一张破桌子上，回身关好门，并拿一块破木头顶住，好让这扇破门不会被轻易打开。我转头的一瞬间，一把磨得发亮的劈柴斧横在了我的脖子上，斧头的主人一脸惊恐。

“塔娜，看看外边有没有不死族。”拿斧头的男人给旁边傻站着的女人递了一个眼神，话语无比镇定，但握着斧子的颤抖双手却出卖了他。女人趴在窗边，探出去半个脑袋，马上便缩回来。男人有点着急，盯着女人的动作。女人双手捂住胸口，回应着男人的眼神，轻轻摇了摇头。

“是诅咒神教该死的信徒吧，你这死有余辜的畜生！”拿斧子的男人吼，定了定神，双手稳了些，就要使劲。眼看那斧子就要砍进我的脖子。

“克拉克，不要！”那名叫塔娜的女子拦住了疯狂的男人，“孩子们，别让他们看到你杀人。”塔娜指着从里屋走出来的3个孩子，2男1女，揉着惺惺睡眼。男人的表情不再疯狂，脸上突然显露出的柔情和之前简直判若两人。

“等会儿再收拾你，杂种。”男人夺过我手里的短剑，扔到了壁炉旁边。这一切的发生只用了几分钟，以至于我这个失忆者根本没有弄清楚是怎么回事。我的脑子在失忆之后就不好使了，诅咒神教是什么，为什么他看到诅咒神教的人就要杀，难道我真的是诅咒神教的人么？一连串的问题接踵而至，让我很费心神去考虑。等我明白思考得不到任何结果的时候，我才发现自己被绑到桌腿上。

“孩子们到里屋去，不要发出任何声音，我和妈妈有事商量。”男人放下斧子，轻轻地把小孩们推进了里屋。叫塔娜的女子一直充满恐惧地盯着我。她眼神中透露出的愤恨让我不禁打了一个哆嗦。“这孩子，是你要用他做什么实验吗？你们这些没有人性的东西。”男人关了里屋的门，一脚踹在我的脸上。男人的革草鞋虽然不是很结实，可这脚的力量依旧让我两眼发晕。

“我……应该不是什么诅咒神教，我是平民……”我不知道怎么解释，因为我连自己是什么身份，什么人都不知道，我是一个没有存在感的人。

“你觉得我会相信你的鬼话吗？会有平民在这个到处都是不死族的邪恶树林里乱晃吗？你的目的到底是什么，来这里的目的又是什么？”男人一边压低声音问，一边拿脚不停地踢我的肚子。本来就不知道说什么的我，思维在这时越来越混乱，可是一个信念却越来越清晰，我要保护那孩子，我要送他到安全的地方。

“我……要保护……那个孩子……求你让我们走，我们要去安全……的地方。”我喃喃地说，半是自言自语，半是哀求。那男人停下了动作，看着我，表情有些困惑。“他的母亲把他托付给我，而……且有人为此……牺牲……请让我把他带到安全的……地方。”屋子里变得好静，只有我的声音，断断续续响着。塔娜看我的目光渐渐柔和了，终于，她看向她的丈夫，眼睛中似乎在说别杀这个人。

“嘶……嘶……”怪异的声音忽然在屋外响起。叫克拉克的男人似乎很熟悉这种声音，立刻拉着塔娜趴在地上，并对我做出噤声的动作。然后，克拉克伸出手，用一把短刀迅疾地将绑我的绳索割断了。那怪异的声音就在门外徘徊着，似乎在对这座房子进行探查。克拉克盯着里屋的门，那一刻，就在那一刻，我们谁都不希望发生的事情发生了，克拉克的小儿子哭喊着从里屋走出来。克拉克明显应付过很多次这样的险情，他左手轻拍下妻子的肩膀，右手抓住斧子，一跃而起。塔娜也爬起来，非常冷静地把儿子推进里屋，紧紧关上门。一个黑影冲破窗户和克拉克扭打在一起，那黑影的身体腐烂到只剩一张嘴还有形状，果然是不死族的怪物。这家伙的牙齿在一起激烈地碰撞着，随时都可能咬到克拉克。

“帮忙……制住他。”克拉克怪物被扑倒在地，艰难地挤出这几个字。桌上襁褓中的孩子已经醒来，不停地啼哭着，我立刻把他抱在怀中，手忙脚乱地在地上摸索我的武器——那把剑依旧拿着感觉非常……非常特别，似乎有一种无形的力量瞬间灌注到全身。克拉克的大腿被不死族怪物咬住，他呻吟着。我的左手抱住孩子，右手举起了利剑，或许战斗并不难，理由也很简单，只是去保护自己认为很重要的人而已，因为不想看到他们痛苦，因为不想看到他们伤心，因为……他们是一群需要保护的人啊。突然间利剑被火光包围，一道无形的冲击波击中了克拉克身上的不死族怪物。那怪物嘶嚎一声便倒在了地上，没有再爬起来，这次，应该是死透了吧……

“魔法！”克拉克惊呼，难以置信地看着我：“你……恢复记忆了？”

“没……我，我只是想要保护你而已。”那把剑依旧泛着微微的红色光芒。我感觉不到杀戮，感觉不到残酷，有的只是一丝丝的温暖，沁人心扉的温暖。克拉克没有再多问，轻轻地拍了拍我的肩膀，然后走到里屋门前叩着房门。门慢慢地打开了，一张大的足够容下一个人脑袋的嘴直直咬向克拉克的脖子，没有任何防备的克拉克就这么被咬穿了脖子，鲜血喷洒得四处都是，他连一点反抗的动作都没来得及做出来便倒了下去。不死怪为什么会从里屋出来，塔娜和孩子们呢……难道……我没有继续想下去，因为那种情景我已经见过了好多次，不想再次目睹。怪物忙着吞噬克拉克，完全没有注意到我的存在。我怀抱中的孩子却似乎再也不能忍受血腥气似的，大声哭起来。我没能力阻止他，我也没有任何时间。我飞快踢开了挡着木门的木块，不顾一切冲出了房子。房子外不出所料守着3只面目狰狞的怪物，看到新鲜的活物他们都扑了过来。我在屋子里打倒那只怪物的法术怎么也无法再次施展，只能尽力狂奔，希望甩掉他们。

“小家伙，我们真是孤注一掷了呀，不过到死我都会保护你，也算是给我这苍白的记忆画上一个圆满的句号吧。”我一边跑一边对那孩子说。孩子停止了啼哭，不知道是听懂了我的话，还是已经哭累了。不过好像太迟了，一路上他的哭声已经引来了至少6只怪物。虽然我觉得体力依然充沛，可是和这些不知疲倦的东西相比，我迟早会落到下风。我不时看看手里握着的短剑，希望它能再次发挥刚才的威力，帮我们化解这次危机。可是短剑没有任何反应，让我的希望一次次落空。

我跑了很久，筋疲力尽，汗珠不停地从额头滑下，已经达到极限的我重重喘着粗气，就快要跑不动了。怪物们依旧紧追不舍，但值得庆幸的是已经来到了病木林边缘，我看到了清晰的道路和天空，我知道终于要跑出这片该死的林子了！但是跑出去又能怎么样呢，依旧是要独自面对这几只怪物。可恶，至少让孩子出去。我想着，注意力稍微没有集中，便被脚下的树枝绊倒在地，这一耽误，不死怪物们就追了上来，将我团团围了起来。

“嘶……嗷……”绿色的液体从嘴里断断续续滴出，怪物们盯着不断乱挥着武器的我，寻找着进攻的时机，寻找着从什么地方下嘴将我撕碎。绝望，痛苦，不甘，不断地在我心口萦绕，这孩子不该被我带入如此的窘境，他该长大，然后找这些不死族复仇，可是现在这种情况，是否可以全尸都不得而知了。这个时候，突然传来骏马的嘶鸣声，林子外的过道上冲过来一辆货车，马夫已经不在，只剩下两匹马扯着空空如也敞开的车厢狂奔。“孩子，不要怕疼哦。”我对孩子说了最后一句话，便把短剑插在了捆他襁褓的皮绳上，就在马车经过的瞬间，我将孩子扔了出去。孩子悠悠飞过怪物们的头顶，准确落进了车厢中。我在心里祈祷，马车带他去到安全的地方吧，愿神明保佑他。

“嗷！”怪物们看我没有了武器，全都大叫着冲了上来。现在的我，死了又如何呢，反正都没有任何记忆。正当我亮出脖颈准备赴死的时候，一道强光闪过，不死怪物们全都静止在原地，保持着扑上来的动作却没有继续下去的趋势。我周围变得一片雪白，所有的景物全都如沙砾般消散。“继续循环吧，青铜龙的世界即将崩坏。”声音过后，身边恢复了景色，但却是那地狱般的画面，斯坦索姆的大门前。

“啊，这就是那时的斯坦索姆啊，好惨……”

“看来战火已经蔓延到了整个城区，不知道那位重要人物是否还活着。”

“但愿活着吧，不然没办法向克罗米交差的，那些黑色的恒龙到底什么来头。”

“那些问题交给克罗米去想好了，米丝蒂，你愣了好久，没事吧。”

听到这些对话，我忍不住回过头，看到的是几个全副武装的年轻人，一个貌似领队的骑士盯着一位穿长袍的女

孩。

“抚养我的大叔说，我是在从这里出去的一辆货车上找到的，貌似我出生的地方就是这里。”那女孩儿说。其他人沉默了，没有人再去讨论关于这里的一切。

“好了，这些就不说了，我们先进去吧，任务还是需要完成的。”骑士说，他发现了我，急急走来，“大哥，你是从里边逃出来的么，我们会保护你的安全，能不能给我们带路去找找里边的一位将军？”

我盯着那女孩看了好一会儿，她的身世我好在意，就像是……我摇了摇头，怎么可能呢。骑士以为我在拒绝，不好意思地挠着头。“我带你们进去。”我撑住地面勉强站起来，之前消耗的体力依然没有恢复，是之前么，我都没办法相信。

“我们要找的将军刚带领白银之手冲进城去救平民了，我们需要他安全地撤出来。他对于整个联盟来说都是宝贵的财产。”骑士一边走一边说，当我听到白银之手的时候，身子一抖。那统率白袍战士的队长难道就是这些人要找的将军？他又回去了？我和他撤出城的时候城里已经是不死族的天下了，现在怎么里面还有平民？

城门处还没有被破坏，大批平民不断涌出来。我凭借着起初的记忆，带骑士和他的小队在斯坦索姆的市场区寻找着那位将军。现在的情况我根本没办法弄清楚，起初着火的建筑在此刻都完好无损，我似乎根本没有过逃亡的经历，似乎一直都在这里。

“将军在那里！”骑士欢呼。我朝他们指的那个方向看去，将军的身影很是熟悉。然而，我来不及验证他是不是救过我的队长，不知道从哪里出现的大批龙人阻挡了我的视线。战斗又要开始了，我没有起初那样的害怕，甚至还大声提醒骑士们注意敌人。

“肯定是埋伏，要截断将军的后路，这些恒龙还真是不依不饶啊。我们不能让将军死在这里，那样的代价我们承受不起。”骑士说着，从腰间抽出一把异常耀眼的剑。其他人也一一亮出武器。

“米丝蒂，依旧是你那一把华丽无比的魔法剑啊，每次看到都信心大增。”骑士大喝着，冲向敌人。他的剑在空中挥舞，银白透亮的剑身，蓝黄色徽章，空空如也的镶嵌槽……时空错乱的钟塔滴滴答答响个不停，我顿时天旋地转。骑士和他的小队人马与龙人们混战在一起，我跌坐在地，无法理解到底发生了什么。骑士的人一个接着一个倒下，龙人们的数量也不断在减少。米丝蒂，这个女孩最后也被龙人一剑刺穿了胸膛。最后……到最后其实我也没能保护她，不是吗，到最后也依旧是一个循环，依旧是一个……无尽的循环……

“这是哪？这是怎么回事。”我拿起了身边一把华丽的短剑，摇晃着走到了街上。

“兄弟，能活，我们就要活下去，快走，拿着武器，快走。”男人高大威武，但是……似曾相识……

“这队冒险者我真的不该让他们进去到那个时间！虽然阻止了恒龙的计划，可这段循环永远都不会停止。愿诸神宽恕我的罪过！”龙巢深处，结着两个发髻的侏儒女紧紧地合着双手祈祷……



林晓：软盘中有各色人物，就有各种各样的话题。我喜欢慢慢浏览，深度潜水。有时，遇到二饼这样的趣人，会忍不住冒个头来打声招呼。二饼怎样有趣呢？他玩魔法卡片都能写出攻略来……

魔法卡片

■软粉 二饼选手



既然是“深度游戏”板块，我想魔法卡片应该也可以说说。鄙人魔法卡片30级，前一阵子没时间玩，所以等级一直上不去。无论你是新手还是老手，请你注意这几点：

1.魔力很重要，在25级前能不用就不用，能获得就获得。最好开个红钻，以后魔力开箱很有用。

2.百变卡要用到刀刃上，比如说面值特别高，合成时间特别长的，或者那种不需要合成的抽取卡，我的七星高照就是这样合出来的。

3.5级以下不能合三星的，15级以下不能合五星的。我还记得我10级的时候兴冲冲地合炮炮兵，然后……我就卖卡了。

4.我们人民有力量，找些不玩魔法卡片的兄弟，把他们换卡箱里的卡全换成自己的素材卡，做成一个个小仓库。

5.每天把偷炉的时间计算好，晚上9点时偷最后一次炉。

6.要善用手机，手机一键抽卡+电脑换卡是一件既省时又省力的事，大乐斗也可以这么做。所以以后看到握着手机坐在电脑旁边的人不要奇怪，他用的肯定就是我说的方法。

7.说句实话，我这人RP比较低，所以只买卡不变卡，变卡耽误时间，因为还没开放批量变卡功能，一个一个点过去，实在是……所以废卡就换掉或者卖掉，缺卡就买。个人意见。

8.关于精灵问题，有钱可以养一个，秒卡和据守很实用。我是白手党，所以没用过，建议有钱的可以试一下。

9.一次尽量攒一套卡，尤其是四星以上的，贪多嚼不烂，在哪儿都适用。二星以下的可以同时合两套，毕竟和系统换卡有很大几率碰到的都是完全不同种类的卡，合哪个换哪个，我这个有点模棱两可，其实全在于你的取舍。

10.活动尽量做，比如合某套卡几遍得到什么金钱、魔力、经验之类的，对升级有好处。

11.升级后及时开箱和升级炉子。这点不多说。

我想起的只有这些，以后想起来再说，本文只做抛砖引玉之用，没别的意思，呵呵，希望大家玩开心。

软粉 月叶

我玩魔法卡片是用来换QQ秀的。而且话说，貌似等我21级然后N久没玩后腾讯来了个百变卡，这不坑爹么……

以前的原始社会啊没百变，没有变卡，那种五子登科，城市车影都是莫名其妙就集齐了四、五套那种，靠的就是朋友多哇。

软粉 真二

原来楼主也玩魔法卡片啊，我也玩。2009年12月开始玩，现在年红钻5，下周年红6，46级，魔法精灵4级，换卡箱18+保险箱70（其中有18张是冒烟卡，真占地方。）收集完所有的绝版卡片，正在向着所有未绝版卡片收藏家的路线前进。自从精灵出来，腾讯越来越不给力了，还有各种冒烟卡（百变卡）各种坑爹占用卡箱位置的东西……可惜红钻已经续费到2012年了。好吧，如果明年腾讯还不给力，就不续费红钻了。



林晓：软盘中有各色人物，就有各种各样的话题。我喜欢慢慢浏览，深度潜水。有时，遇到二饼这样的趣人，会忍不住冒个头来打声招呼。二饼怎样有趣呢？他玩魔法卡片都能写出攻略来……

魔法卡片

■软粉 二饼选手



既然是“深度游戏”板块，我想魔法卡片应该也可以。鄙人魔法卡片30级，前一阵子没时间玩，所以等级一直上不去。无论你是新手还是老手，请你注意这几点：

1.魔力很重要，在25级前能不用就不用，能获得就获得。最好开个红钻，以后魔力开箱很有用。

2.百变卡要用到刀刃上，比如说面值特别高，合成时间特别长的，或者那种不需要合成的抽取卡，我的七星高照就是这样合出来的。

3.5级以下不能合三星的，15级以下不能合五星的。我还记得我10级的时候兴冲冲地合炮炮兵，然后……我就卖卡了。

4.我们人民有力量，找些不玩魔法卡片的兄弟，把他们换卡箱里的卡全换成自己的素材卡，做成一个个小仓库。

5.每天把偷炉的时间计算好，晚上9点时偷最后一次炉。

6.要善用手机，手机一键抽卡+电脑换卡是一件既省时又省力的事，大乐斗也可以这么做。所以以后看到握着手机坐在电脑旁边的人不要奇怪，他用的肯定就是我说的方法。

7.说句实话，我这人RP比较低，所以只买卡不变卡，变卡耽误时间，因为还没开放批量变卡功能，一个一个点过去，实在是……所以废卡就换掉或者卖掉，缺卡就买。个人意见。

8.关于精灵问题，有钱可以养一个，秒卡和据守很实用。我是白手党，所以没用过，建议有钱的可以试一下。

9.一次尽量攒一套卡，尤其是四星以上的，贪多嚼不烂，在哪儿都适用。二星以下的可以同时合两套，毕竟和系统换卡有很大几率碰到的都是完全不同种类的卡，合哪个换哪个，我这个有点模棱两可，其实全在于你的取舍。

10.活动尽量做，比如合某套卡几遍得到什么金钱、魔力、经验之类的，对升级有好处。

11.升级后及时开箱和升级炉子。这点不多说。

我想起的只有这些，以后想起来再说，本文只做抛砖引玉之用，没别的意思，呵呵，希望大家玩开心。

软粉 月叶

我玩魔法卡片是用来换QQ秀的。而且话说，貌似等我21级然后N久没玩后腾讯来了个百变卡，这不坑爹么……

以前的原始社会啊没百变，没有变卡，那种五子登科，城市车影都是莫名其妙就集齐了四、五套那种，靠的就是朋友多哇。

软粉 真二

原来楼主也玩魔法卡片啊，我也玩。2009年12月开始玩，现在年红钻5，下周年红6，46级，魔法精灵4级，换卡箱18+保险箱70（其中有18张是冒烟卡，真占地方。）收集完成所有的绝版卡片，正在向着所有未绝版卡片收藏家的路线前进。自从精灵出来，腾讯越来越不给力了，还有各种冒烟卡（百变卡）各种坑爹占用卡箱位置的东西……可惜红钻已经续费到2012年了。好吧，如果明年腾讯还不给力，就不续费红钻了。P



编辑部的故事

林晓：今年北京天气很正常，清明过后桃红柳绿春风拂面，令人盼望起五一的骄阳似火了。嘿嘿，这期杂志上市的时候，编辑部正在搬家中，搬家是一种运动，也是一种彻底的大扫除，说不定会发现点已经是珍藏版的好东西，也可能找出的只是N多年前某某小编丢失的那只袜子……一切皆有可能啊。

电脑桌面，个性窗口

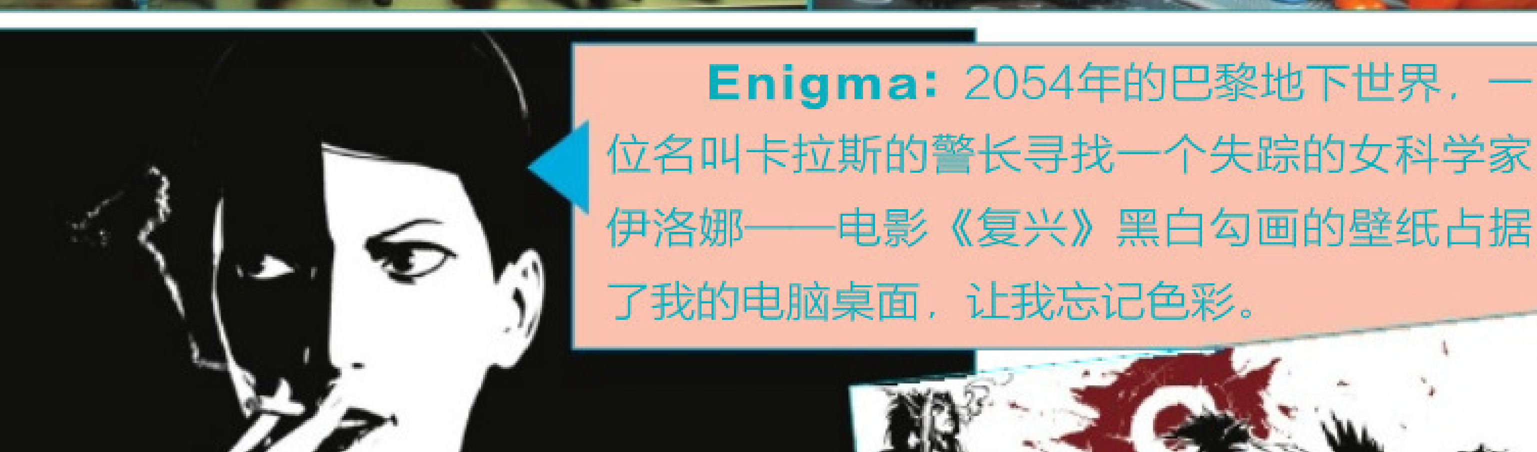
■本刊非八卦记者 林晓

好吧，相比较某位能从电脑桌面分析出人生走向事业风险连带桃花运旺不旺的前同事，我对电脑桌面与桌面设置者的联系只有一句评判——仅仅与审美情趣有关。在快速骚扰同事们的电脑后，发现众人的电脑桌面确有料可说，也仅仅限于可说，至于个性云云，那是我有意标题党了一回。当然，要是你真从这些电脑桌面上看出了什么，一定要告诉我！





Nova：我买泰勒·斯威夫特的正版碟。至于美女前的一排小怪兽，那是某品牌棒棒糖的赠品。究竟是什么品牌的创意，抱歉，我忘记了。



Enigma：2054年的巴黎地下世界，一位名叫卡拉斯的警长寻找一个失踪的女科学家伊洛娜——电影《复兴》黑白勾画的壁纸占据了我的电脑桌面，让我忘记色彩。

林晓：清水、游鱼、春日，少女娴静的姿态，构成美好的画面，像是一个故事的开始。我总想着写这个故事。



Fly：我负责报道网络游戏，我最爱《魔兽世界》，所以……我有这样的电脑桌面不是很正常吗？我的桌面究竟是这张图的公版还是母版，你猜？

Cross：纯净的蓝色是最好的背景，让我快速找到所需的图标。

8神经：《最终幻想14》，连制作人都承认失败的游戏，但这张壁纸曾让玩家期待。



Sting：微软标志对于我们这个时代意味着什么？这个问题可以拿来做杂志专题。噢，我选择这样的电脑桌面，只是因为图片够大够清晰。对于一个宽屏显示器，你懂的。

热门游戏排行榜

截止日期2010年4月15日

单机榜






排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010	2159
2	古剑奇谭	上海烛龙	2010	2143
3	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2127
4	轩辕剑外传——汉之云	大宇	2009	2115
5	国土防线	Kaos Studi	2011	2109
6	刺客信条——兄弟会	育碧	2011	2098
7	龙腾世纪2	BioWare	2011	2064
8	辐射——新维加斯	Bethesda	2010	2051
9	极品飞车——变速2	Slightly Mad	2011	2032
10	使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010	2011

网游榜











排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2231
2	梦幻西游	网易	网易	2003	2216
3	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2209
4	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2190
5	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2175
6	天之痕Online	大宇	渡口网络	2010	2144
7	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2121
8	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2115
9	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2104
10	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2092



短信发送至10658899即可下载











排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码 / 操作系统	下载次数
1	激斗之异族的灭亡	角色	10元	短信点播码 67600	35467
2	开心农场之田园日记	益智	12元	短信点播码 67601	35190
3	疯狂俄罗斯——可爱宝贝	益智	12元	操作系统 67602	34218
4	全国网络棋牌争霸赛	棋牌	免费	短信点播码 777或QP	33965
5	穿越X火线	射击	8元	短信点播码 67604	33784
6	CS反恐——穿越火线	射击	12元	操作系统 67605	33452
7	极品飞车生死卡本谷	体育	8元	短信点播码 67606	33019
8	新美女斗地主2011	棋牌	8元	短信点播码 67607	32636
9	CS——反恐狙击	射击	8元	短信点播码 67608	32615
10	快乐农场之大战僵尸	益智	5元	操作系统 67609	32401


www.gamesbb.com.cn
比赛
系统
大型
MMO
WEB
游戏
娱樂堡
街机
平台
棋牌
游戏

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN